

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PINTAR
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MATERI WALI SONGO DI MTS BAHRUL 'ULUM
SUDIMORO KECAMATAN SEMAKA
KABUPATEN TANGGAMUS**

Skripsi

**Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) dalam Agama Islam**

Oleh

RIYANI PUJI LESTARI

NPM : 1411010386

Jurusan : Pendidikan Agama Islam



FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG

1439 H/ 2018 M

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PINTAR
PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
MATERI WALI SONGO DI MTS BAHRUL 'ULUM
SUDIMORO KECAMATAN SEMAKA
KABUPATEN TANGGAMUS**

Skripsi

Diajukan Untuk Melengkapi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat- Syarat Guna
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd.) dalam Agama Islam



Pembimbing I : Drs. Haris Budiman, M. Pd

Pembimbing II : Drs. H. Badrul Kamil, M. Pd. I

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG**

1439 H/ 2018 M

ABSTRAK

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PINTAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI WALI SONGO DI MTS BAHRUL 'ULUM SUDIMORO KECAMATAN SEMAKA KABUPATEN TANGGAMUS

Oleh

Riyani Puji Lestari

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya media pembelajaran yang digunakan pendidik sehingga muncul kejenuhan dan kurangnya minat siswa dalam pembelajaran. Siswa menganggap pelajaran SKI merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami dan diingat.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang bertujuan untuk: 1) menghasilkan media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran SKI materi walisongo di MTS Bahrul 'Ulum Sudimoro Kec. Semaka Kab. Tanggamus dan 2) mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran SKI materi walisongo di MTS Bahrul 'Ulum Sudimoro Kec. Semaka Kab. Tanggamus.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan Sugiyono sesuai dengan pengembangan, yang menggunakan tujuh tahapan dalam penelitian yaitu: 1) Observasi, 2) Pengumpulan dan Pengolahan Data, 3) Penyusunan Media Pembelajaran, 4) Validasi Media Pembelajaran, 5) Media Pembelajaran Revisi, 6) Uji Coba skala Kecil dan Uji Coba skala Besar di MTS Bahrul 'Ulum, 7) Media Pembelajaran Revisi. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket respon siswa. Analisis data pada penelitian ini menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif.

Berdasarkan hasil dari ahli materi dan ahli media dengan hasil validasi layak digunakan dan media pembelajaran kartu pintar berdasarkan angket respon uji coba lapangan yang dilakukan pada 22 siswa dikategorikan sangat menarik sehingga media pembelajaran kartu pintar sangat membantu siswa dalam pembelajaran dan layak digunakan serta siswa sangat tertarik pada media kartu pintar dengan rata-rata dari respon siswa 4,281(85,62%) masuk dalam kategori sangat baik.

Kata kunci : *Media Pembelajaran, Kartu Pintar.*



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

Alamat : Jl.Letkol.H.Endro Suratmin Sukarama Bandar Lampung telp (0721) 703260

PERSETUJUAN

Judul Skripsi : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU
PINTAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM MATERI WALI SONGO DI
MTS BAHRUL 'ULUM SUDIMORO KECAMATAN
SEMAKA KABUPATEN TANGGAMUS**

Nama : Riyani Puji Lestari
NPM : 1411010386
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Jurusan : Pendidikan Agama Islam

MENYETUJUI

**Untuk dimunaqasyahkan dan dipertahankan dalam Sidang Munaqasyah
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung**

Pembimbing I

Drs. H. Budiman, M.Pd
NIP.195912071988021001

Pembimbing II

Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I
NIP.196104011981031003

Mengetahui,
Ketua Jurusan Pendidikan Agama Islam

Dr. Imam Syafe'i, M. Ag
NIP.196502191995031002



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI RADEN INTAN LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Alamat : Jl. Letkol. H. Endro Suratmin Sukarame Bandar Lampung telp (0721) 703260

PENGESAHAN SKRIPSI

Skrripsi dengan judul: **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KARTU PINTAR PADA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM MATERI WALISONGO DI MTS BAHRUL 'ULUM SUDIMORO KECAMATAN SEMAKA KABUPATEN TANGGAMUS**, disusun oleh **RIYANI PUJI LESTARI, NPM: 1411010386**, Jurusan: **Pendidikan Agama Islam**, Fakultas: **Tarbiyah dan Keguruan**, telah dimunaqosyahkan pada hari, tanggal: **Jum'at, 08 Juni 2018, pukul 10.00 s/d 12.00**

TIM MUNAQOSYAH

Ketua : Dr. Imam Syafe'i, M.Ag (.....)

Sekretaris : Agus Susanti, M.Pd.I (.....)

Penguji I : Dr. Deden Makbuloh, M.Ag (.....)

Penguji Pendamping I : Drs. Haris Budiman, M.Pd (.....)

Penguji Pendamping II : Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I (.....)



**Mengetahui,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan**

Prof. Dr. H. Chairul Anwar, M.Pd
NIP. 19560810 198703 1001

MOTTO

فَإِنَّ مَعَ الْعُسْرِ يُسْرًا ﴿٥﴾

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan”

(QS. Asy-Syarh:5)¹



¹Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: DIPONEGORO, 2010), h.596

PERSEMBAHAN

Bismillahirrohmanirrohim.....

Teriring do'a dan rasa syukur kehadiran Allah SWT, ku persembahkan sebuah karya kecil ini sebagai tanda cinta dan kasihku yang tulus kepada:

1. Orang tua ku tercinta, Bapak Sakiman dan Sutejo yang tiada pernah hentinya selama ini yang memberiku semangat, do'a dorongan, nasehat, kasih sayang dan pengorbanan yang tak tergantikan. Untuk Ibuku Suratmi terimakasih atas limpahan kasih sayang semasa hidupnya dan memberikan rasa rindu yang berarti, hanya do'a yang selalu ku lantunkan untukmu, serta Nenek tercinta Paini dan Kakekku Sugiran, dengan doa yang senantiasa mengiringi langkahku. Semoga Allah SWT selalu menyayangi, melindungi dan memberi kesehatan kepada kalian.
2. Saudara kandungku tersayang, Aprilia Nafiatun Khasanah yang selalu memberikan semangat.
3. Almamaterku tercinta, Jurusan Pendidikan Agama Islam, Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Raden Intan Lampung.

RIWAYAT HIDUP

Riyani Puji Lestari dilahirkan pada tanggal 23 Juni 1996, di Cianjur, Jawa Barat. Penulis merupakan anak pertama dari 2 bersaudara. Buah cinta dari pasangan bapak Sutejo dan ibu Suratmi. Cucu dari kakek Sugiran dan Nenek Paini.

Pendidikan penulis dimulai dari TK Cempaka di desa Penusupan kec. Sruweng Kab.Kebumen Jawa Tengah selesai pada tahun 2002, kemudian Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Sudimoro dan selesai pada tahun 2008. Setelah itu penulis melanjutkan pendidikan di MTS Bahrul ‘Ulum Sudimoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus, selesai pada tahun 2011. Kemudian melanjutkan di Madrasah Aliyah Bahrul ‘Ulum Sudimoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus, dan selesai pada tahun 2014 lalu melanjutkan pendidikan tingkat perguruan tinggi pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung Program Strata Satu (S-1) jurusan Pendidikan Agama Islam dimulai pada semester 1 TA. 2014/2015 melalui jalur UM-PTKIN.

Selama menempuh pendidikan di Madrasah Aliyah penulis juga pernah aktif di beberapa organisasi yaitu OSIS dan Pramuka. Pada saat menjadi mahasiswa penulis juga pernah mengikuti di organisasi internal kampus yaitu Himpunan Mahasiswa Jurusan Pendidikan Agama Islam (HMJ PAI) Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Raden Intan Lampung pada tahun 2014/2015.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrohmanirrohim

Dengan mengucapkan Alhamdulillahirobbil'alamin puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan kekuatan dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul: “Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar Pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam Materi Walisongo Di Mts Bahrul ‘Ulum Sudimoro Kecamatan Semaka Kabupaten Tanggamus ”, Shalawat dan Salam semoga Allah selalu memberikan Rahmat-Nya kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga, para sahabat, dan kepada kita semua selaku umatnya hingga akhir zaman nanti.

Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung. Dalam upaya penyelesaian skripsi ini, penulis telah banyak menerima bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak serta tidak mengurangi rasa terimakasih atas bantuan semua pihak, maka secara khusus penulis menyebutkan beberapa, sebagai berikut:

1. Bapak Prof. Dr. H. Chairul Anwar M.Pd selaku Dekan Fakultas Tarbiyah Universitas Islam Negeri (UIN) Raden Intan Lampung yang senantiasa tanggap dan kritis terhadap kesulitan-kesulitan mahasiswanya.
2. Bapak Dr. Imam Syafe’I, M. Ag selaku Ketua Jurusan dan Bapak Dr. Rijal Firdaos, M.Pd. selaku Sekertaris Jurusan Pendidikan Agama Islam yang selalu memberikan dukungan dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.

3. Bapak Drs. Haris Budiman, M.Pd. dan Bapak Drs. H. Badrul Kamil, M.Pd.I selaku Pembimbing I dan II, yang telah menyediakan waktu dan dengan sabar membimbing, mengarahkan, dan memberikan motivasi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dosen dan Asisten serta staf TU di Lingkungan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, yang telah membantu dan memberikan ilmu pengetahuan yang sangat luas kepada penulis.
5. Guru SKI kelas IX Bapak Mohammad Muhdir, M.Ag. dan Siswa kelas IX MTS Bahrul 'Ulum yang telah membantu penulis dalam menilai dan merespon produk yang telah dikembangkan.
6. Almamaterku tercinta UIN Raden Intan Lampung, tempatku tercinta dalam menempuh studi dan menimba ilmu pengetahuan.
7. Rekan-rekan, kakak dan adik yang selalu memotivasi dan membantu dalam penyelesaian skripsi ini yaitu Khoiruddin, Upik Apipah, Yunita Munandar, S.Pd, Eli Kurniawati, S.Pd, Wika Aprilia, Evi Agustin, Wiwied Anindita Devi, Helda Yanti, S.Pd. dan Maya Sari, S.H.
8. Rekan-rekan seperjuangan Pendidikan Agama Islam angkatan 2014 dan rekan-rekan PAI kelas H angkatan 2014.
9. Rekan-rekan seperjuangan KKN dan PPL terimakasih yang selalu memotivasi penulis.
10. Semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu persatu, terimakasih banyak atas semuanya.

Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini belum sempurna. Oleh karena itu saran dan kritik yang membangun sangat penulis harapkan. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi setiap orang yang membacanya, aamiin.

Bandar Lampung, Juni 2018

Riyani Puji Lestari
NPM. 1411010386



DAFTAR ISI

	halaman
HALAMAN JUDUL	i
ABSTRAK	ii
HALAMAN PERSETUJUAN.....	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Pembatasan Masalah.....	13
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan	14
F. Manfaat Penelitian	14
G. Spesifikasi Produk.....	15
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Kajian Pengembangan.....	16
B. Media Pembelajaran.....	17
C. Media Kartu Pintar.....	24
D. Walisongo	30
E. Kerangka Berfikir.....	44

BAB III METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian.....	46
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan	46
C. Jenis Data.....	52
D. Teknik Pengumpulan Data.....	53
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	54
F. Teknik Analisis Data	55

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pengembangan	57
B. Pembahasan.....	76

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan	80
B. Saran	80

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN



DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1.1 Hasil Belajar Ulangan Harian Rinci	10
Tabel 1.2 Hasil Ulangan Harian kategori.....	11
Tabel 3.1 Kategori Kualitas	52
Tabel 3.2 Kriteria Skala <i>Likert</i>	53
Tabel 3.3 Interval Kemenarikan.....	56
Tabel 4.1 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	65
Tabel 4.2 Hasil Validasi Tahap 1 dan 2 Oleh Ahli Media	67
Tabel 4.3 Hasil Rata- rata Uji Coba Siswa Angket Tingkat Kepuasan	75



DAFTAR GAMBAR

Lampiran	Halaman
Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berpikir	45
Gambar 3.1 Gambar Prosedur Penelitian Menurut Sugiyono	47
Gambar 3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan yang digunakan	48
Gambar 4.1 Tampilan Cover Kartu Tanya	59
Gambar 4.2 Tampilan Cover Kartu Jawab	60
Gambar 4.3 Tampilan Isi kartu Tanya	61
Gambar 4.4 Tampilan Isi Kartu Jawab	61
Gambar 4.5 Tampilan Panduan Penggunaan Produk	62
Gambar 4.6 Kunci Jawaban Kartu Pintar	63
Gambar 4.7 Tampilan Kotak Kartu Pintar	63
Gambar 4.8 Grafik Hasil Validasi Oleh Ahli Materi	66
Gambar 4.9 Grafik Hasil Validasi Tahap 1 dan Tahap 2 Oleh Ahli Media	68
Gambar 4.10 Gambar Media Pembelajaran Kartu Pintar Sebelum dan Sesudah Revisi dengan Ahli Materi	70
Gambar 4.11 Gambar Media Pembelajaran Kartu Pintar Sebelum dan Sesudah Revisi dengan Ahli Media	73
Gambar 4.12 Grafik Uji Coba Siswa	76

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Instrumen Analisis Kebutuhan	86
Lampiran 2 Hasil Ulangan Harian	89
Lampiran 3 Silabus	91
Lampiran 4 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	100
Lampiran 5 Kisi-Kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	101
Lampiran 6 Lembar Validasi Ahli Materi.....	102
Lampiran 7 Lembar Validasi Ahli Media.....	117
Lampiran 8 Surat Permohonan Penelitian.....	129
Lampiran 9 Surat Balasan dari MTS Bahrul ‘Ulum.....	130
Lampiran 10 Angket Respon Siswa.....	131
Lampiran 11 Data Hasil Uji Coba Skala Kecil.....	161
Lampiran 12 Data Hasil Uji Coba Skala Besar.....	162
Lampiran 13 Profil Mts Bahrul ‘Ulum.....	163
Lampiran 14 Foto Validasi.....	166
Lampiran 15 Foto Penelitian di MTS Bahrul ‘Ulum	167
Lampiran 16 Pengesahan Proposal	169
Lampiran 17 Konsultasi Skripsi.....	170

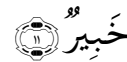
BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan menjadi kebutuhan utama dalam kehidupan seseorang. Banyak ayat Al-Qur'an yang menjelaskan akan pentingnya pendidikan bahkan Allah berjanji akan meninggikan derajat orang-orang beriman dan memperoleh ilmu pengetahuan, sebagaimana Firman Allah sebagai berikut:¹

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ ءَامَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ



Artinya: niscaya Allah akan mengangkat (derajat) orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha teliti apa yang kamu kerjakan. (QS. Al-Mujadalah (58):11).

Pendidikan pada hakikatnya adalah suatu proses untuk membantu seseorang untuk mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi segala persoalan atau permasalahan dengan sikap yang terbuka serta dengan pendekatan kreatif tanpa kehilangan identitas dirinya. Pendidikan adalah suatu proses dalam rangka mempengaruhi siswa agar dapat menyesuaikan diri sebaik mungkin terhadap

¹ Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: DIPONEGORO, 2010), h. 543

lingkungannya. Sekolah sebagai suatu lembaga pendidikan formal, secara sistematis telah memiliki tujuan dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran memiliki nilai yang sangat penting di dalam pengajaran, bahkan dapat dikatakan tujuan merupakan faktor penting dalam pembelajaran.

Dalam UU No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa, pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.²

Tercapainya tujuan pendidikan yang telah dirancang dan diterapkan pada masing-masing sekolah, tidak terlepas dengan adanya sarana dan prasarana yang mendukung. Salah satu sarana yang harus dipenuhi yaitu media. Pemanfaatan media pembelajaran merupakan bagian yang penting dan penunjang metode belajar yang dipakai. Media sebagai bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi.³ Disisi lain media mampu meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik. Sedangkan pembelajaran merupakan suatu usaha sadar untuk membuat peserta didik belajar atau suatu kegiatan untuk membelajarkan peserta didik.⁴ Media pembelajaran merupakan suatu alat atau perantara yang berguna untuk memudahkan proses belajar mengajar, dalam rangka mengefektifkan komunikasi antara pendidik dan peserta didik. Hal ini

²PERUNDANG UNDANGAN, *UU SISDIKNAS (UU RI No. 20 Tahun 2003) dilengkapi dengan PP RI No. 48 dan 47 th.2008 dan PERMENDIKNAS No. 49, 19, 15, 13 Th. 2007*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2011)

³ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), cetakan ke-14, h.3.

⁴ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h.85.

sangat membantu pendidik dalam mengajar dan memudahkan peserta didik menerima dan memahami materi pembelajaran sehingga dapat mencapai tujuan pelajaran dengan lebih baik dan sempurna. Selain itu, media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk membantu menjelaskan sebagian dari keseluruhan materi yang belum jelas atau belum dipahami.⁵ Oleh karena itu, perlu adanya pemilihan media pembelajaran yang sesuai dengan materi, karena minat belajar dan hasil belajar peserta didik merupakan indikasi dari tersampainya informasi serta berhasilnya tujuan proses pembelajaran.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat-alat yang disediakan oleh sekolah, dan tidak menutup kemungkinan bahwa alat-alat tersebut sesuai dengan perkembangan dan tuntutan zaman. Disamping mampu menggunakan alat-alat yang tersedia, pendidik juga dituntut untuk dapat mengembangkan keterampilan membuat media pembelajaran terbaru yang akan digunakan apabila media yang tersedia sudah sering digunakan bahkan sudah sering menimbulkan kejenuhan peserta didik dan tidak tertariknya peserta didik dalam proses pembelajaran. Untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran.⁶ Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari proses

⁵ Nur A. Muhammad - Sondang S Meini, “*Pengembangan Game Edukasi Interaktif pada Mata Pelajaran Komposisi Foto Digital*”. Jurnal IT-EDU. Vol. 01 No 02, Tahun 2016 h. 29

⁶ Azhar Arsyad, *Op.Cit.* h.2

belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran sekolah pada khususnya.

Seorang pendidik harus tepat dalam memilih media pembelajaran karena hal tersebut merupakan faktor utama untuk mengoptimalkan proses pembelajaran. Dalam memilih media pembelajaran yang tepat, seorang pendidik harus mempertimbangkan berbagai landasan agar media yang dipilih benar-benar sesuai dengan tingkat pemahaman, kemampuan berfikir, psikologis dan kondisi sosial peserta didik. Jika seorang pendidik tidak tepat dalam pemilihan penggunaan media tidak sesuai dengan kondisi anak, hal tersebut dapat menyebabkan tidak bisa berfungsinya media secara optimal, *Budiningsih* berpendapat bahwa “pada dasarnya tidak ada teknologi yang paling tepat dalam mencapai semua tujuan pembelajaran, akan tetapi disesuaikan dengan kebutuhan”.⁷

Penggunaan media pada proses pembelajaran telah digunakan sejak zaman Rasulullah SAW. Media yang digunakan Rasul adalah anggota badannya sendiri (tangan, lidah, jari) dan media (langit, bumi, matahari, dan mimbar). Hal ini dilakukan agar kaumnya lebih mudah memahami sesuatu yang disampaikan oleh Rasulullah SAW. Sebagaimana dijelaskan dalam hadist:

⁷Frilisa Dliyaul Haya, et.all, “*Pengembangan Media Pembelajaran GASIK (Game Fisika Asik)*”. Jurnal Pendidikan Fisika. (2014) Vol.2 No 1 h. 11

عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ : خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مُرَبَّعًا , وَخَطَّ
 خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ, وَخَطَّ خُطُوطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ
 الَّذِي فِي الْوَسْطِ, وَقَالَ: (هَذَا الْإِنْسَانُ, وَهَذَا أَجَلُهُ مُحِيطٌ بِهِ- أَوْ : قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا
 الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ, وَهَذِهِ الْخُطُوطُ الصَّغَارُ الْأَعْرَاضُ, فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا,
 وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا , نَهَشَهُ هَذَا) (رواه البخاري)

“Nabi S.a.w membuat gambar persegi empat, lalu menggambar garis panjang di tengah persegi empat tadi dan keluar melewati batas persegi itu. Kemudian beliau juga membuat garis-garis kecil di dalam persegi tadi, di sampingnya: (persegi yang digambar Nabi). Dan beliau bersabda : “Ini adalah manusia, dan (persegi empat) ini adalah ajal yang mengelilinginya, dan garis (panjang) yang keluar ini, adalah cita-citanya. Dan garis-garis kecil ini adalah penghalang-penghalangnya. Jika tidak (terjebak) dengan (garis) yang ini, maka kena (garis) yang ini. Jika tidak kena (garis) yang itu, maka kena (garis) yang setelahnya. Jika tidak mengenai semua (penghalang) tadi, maka dia pasti tertimpa ketuarentaan.” (HR. Bukhari).⁸

Dari hadits di atas dijelaskan bahwa Rasulullah Saw menggambar persegi empat dan membuat garis-garis lurus ketika beliau menyampaikan ajarannya kepada para sahabatnya. Hal ini berarti Rasulullah menggunakan sarana gambar-gambar tersebut untuk memberi gambaran perumpamaan dan mempermudah dalam menyampaikan isi materi yang diajarkannya. Jika dikolerasikan dengan dunia pendidikan, hadits tersebut berkaitan dengan salah satu komponen dalam pendidikan yakni media pembelajaran.

⁸<http://fmailrizki.blogspot.in/2012/04/hadis-tentang-media-pembelajaran.html>,
 dikutip pada 27 November 2017.

Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran. Media pembelajaran yang tidak sesuai dengan minat peserta didik menyebabkan prestasi belajar tidak optimal. Tingginya minat belajar siswa dipengaruhi semangat belajar yang tinggi pula. Untuk itu diperlukan suatu media pembelajaran yang menarik dan efektif dalam menampilkan informasi, pesan atau isi pelajaran.

Pelaksanaan proses pembelajaran agama Islam yang selama ini berlangsung menunjukkan bahwa sebagian besar siswa tampak kurang berminat, kurang bergairah dan cenderung tidak aktif, sebagai mata pelajaran yang dipastikan ada pada setiap lembaga pendidikan Islam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam mengandung kegunaan yang sangat besar bagi manusia baik urusan dunia maupun akhirat⁹, karena sejarah menyimpan atau mengandung kekuatan yang dapat melahirkan nilai-nilai baru bagi pertumbuhan serta perkembangan kehidupan umat manusia. Sejarah dan kebudayaan Islam merupakan bagian penting yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan kaum Muslimin dari masa ke masa, seperti halnya materi walisongo yang menjadi salah satu catatan sejarah penting untuk kita ketahui, mengenal walisongo menjadi satu topik penting kebangsaan keagamaan yang perlu menjadi tauladan bersama di mulai dari sejak dini, karena para leluhur kita terutama wali songo berjuang dengan semangat dan

⁹ Ramayulis, *Sejarah Pendidikan Islam*, (Jakarta: Kalam Mulia, 2011), h. 8

pengorbanan saat menegakkan Islam di bumi Nusantara, hasilnya agama Islam menjadi agama mayoritas di Indonesia.

Berdasarkan kegunaan tersebut, maka semestinya pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Walisongo merupakan mata pelajaran yang sangat penting, menarik, menyenangkan dan tidak membosankan, kenyataan yang ada pada saat ini bukanlah demikian. Mata pelajaran sejarah bukanlah mata pelajaran yang menarik dan menyenangkan melainkan membosankan karena kurangnya media pembelajaran yang dapat menumbuhkan rasa tertarik siswa untuk mempelajari dan memahami sejarah, selain itu juga pendidik kurang mampu mengembangkan media atau alat peraga dalam pembelajaran yang dapat menarik siswa dan merangsang siswa untuk belajar.

Sebagaimana Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 19 Tahun 2007 tentang Standar Pengelolaan Pendidikan, bahwa “guru bertanggung jawab terhadap mutu kegiatan pembelajaran untuk setiap mata pelajaran yang diampunya menggunakan alat bantu”¹⁰ maka dibutuhkan suatu media belajar sebagai sarana pendukung dalam proses belajar mengajar di dalam kelas. Penggunaan media pembelajaran dipandang penting, karena membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

¹⁰ Perundang Undangan, *Op. Cit.*, h. 194

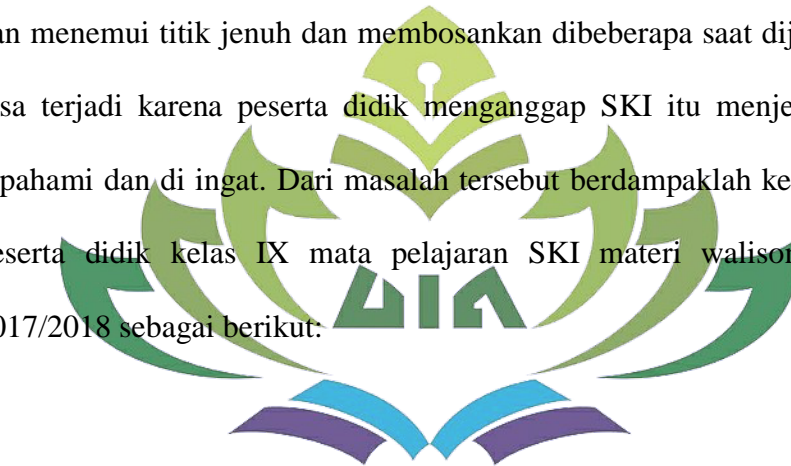
Peneliti sangat tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pengembangan media berupa kartu pintar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran. Media kartu pintar adalah alat berupa kartu yang berisi gambar, kosa kata atau kalimat yang sesuai dengan tema yang sedang dipelajari. Kartu pintar memiliki tiga jenis yaitu *Short Card*, *Index Card Match* dan *Picture Card*. Kartu-kartu tersebut memiliki pasangan. Kartu pintar dapat dijadikan sebagai alat permainan dalam proses pembelajaran.¹¹

Salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran SKI materi walisongo tersebut adalah media kartu. Media kartu merupakan media pembelajaran yang cukup efektif, mudah dibuat dan tidak membutuhkan biaya yang banyak. Media kartu merupakan salah satu dari jenis media visual yang cenderung lebih mudah pengadaannya karena dapat dibuat atau dipilih dari bahan-bahan yang relatif mudah didapat di kehidupan sehari-hari.

Media kartu pintar adalah salah satu media kartu yang efektif untuk pembelajaran SKI. Melalui media kartu pintar ini siswa secara tidak sadar mereka telah belajar sambil bermain. Dikatakan media kartu pintar, karena kartu ini berguna untuk membantu siswa dalam menguasai materi walisongo dan secara tidak langsung siswa tertarik untuk mempelajarinya.

¹¹ Anggi Ariestantya,.dkk, “Efektifitas Permainan Kartu Pintar dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman”, Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, h.4

Pengembangan media pembelajaran kartu pintar tersebut diharapkan dapat membantu pendidik menyampaikan materi dan dapat meningkatkan minat dan pemahaman peserta didik disekolah-sekolah. Berdasarkan observasi (pra Penelitian) yang diperoleh di MTs Bahrul ‘Ulum pada tanggal 03 Januari 2018 melalui bapak Mohammad Muhdhir selaku guru bidang pelajaran SKI kelas IX MTs Bahrul Ulum, didapat suatu informasi bahwa pada saat guru menjelaskan materi terlihat ada beberapa peserta didik yang berbincang dengan teman lainnya dan menemui titik jenuh dan membosankan dibeberapa saat dijelaskan.¹² Hal ini bisa terjadi karena peserta didik menganggap SKI itu menjenuhkan dan sulit dipahami dan di ingat. Dari masalah tersebut berdampaklah kepada hasil belajar peserta didik kelas IX mata pelajaran SKI materi walisongo tahun ajaran 2017/2018 sebagai berikut.



¹² Mohammad Muhdhir, Wawancara, Guru mata pelajaran SKI, MTS Bahrul Ulum, 03 Januari 2018.

Tabel 1.1 Data Hasil secara Rinci
Peserta Didik Kelas IX MTs Bahrul ‘Ulum Sudimoro Kecamatan Semaka
Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2017/2018

No.	Nama	Nilai	Nama	Nilai
1	Ahlun Nazar	66	Abdul Somad	74
2	Ahmad Hamdan Sakirin	80	Andini Febiyanti	74
3	Ahmad Andre Istiar	60	Anwar Muzayyin	68
4	Arliya	66	Alfan Wahyu Saputra	72
5	Dea Safitri	76	Anggun Cahyani	66
6	Dwi Setiawan	68	Ayom Pangestu	78
7	Edi Mulyono	70	Diki Sefiyanto	70
8	Fari Evani	64	Eka Juliyani	74
9	Havis Yudha Pratama	68	Fathun Nawawi	74
10	Hendra Agus Santoso	64	Hananto Adi Pratikno	68
11	Kory Listia	60	Ika Nur Fadilah	66
12	Komariya	60	Imam Nurwahyudin Abti	68
13	Leo Chandra	70	Marlina Catur Riska Dewi	76
14	Novi Anasari	78	Mat Fizul	80
15	Nurul Qomariyah	80	Meri Anisa	62
16	Nando Sampurna	74	Mutiara Ayu Rahmawati	66
17	Nirmansyah	64	Ngabidir Rohman	60
18	Roy Fadriyan Giwantoro	70	Nora Yulyani	66
19	Riski Yanto	42	Norma Yulyana	76
20	Sa’adatul Ukhrowiyah	82	Sindi Jesika Putri	78
21	Sumarni	68	Siti Mar’ati Soleha	84
22	Siti Dewi Astuti	76	Tri Rahayu	68
23	Sandi Marta Kurniawan	66		
24	Siti Zubaidah	76		
25	Umi Ma’muroh	72		
26	Veby Wulandari	80		

Sumber: Dokumentasi Ulangan Harian SKI Materi Walisongo Kelas IX MTs Bahrul ‘Ulum Tahun Ajaran 2017/2018

**Tabel 1.2 Hasil Ulangan Harian SKI Materi Walisongo
Peserta Didik Kelas IX MTs Bahrul ‘Ulum Sudimoro Kecamatan Semaka
Kabupaten Tanggamus Tahun Ajaran 2017/2018**

No	Kelas	Nilai		Jumlah
		≥ 78	< 78	
1	IX A	5	21	26
2	IX B	4	18	22
Jumlah		9	39	48

Tabel 1.1 dan 1.2 menunjukkan bahwa nilai rata-rata hasil belajar siswa pada pokok materi walisongo yang merupakan salah satu pokok bahasan yang terdapat dalam pembelajaran SKI kelas IX MTs semester Ganjil tahun ajaran 2017/2018 masih sangat rendah. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) disekolah ini adalah 78. Hanya sekitar 19 % dari 48 peserta didik yang nilainya mencapai KKM. Bapak Mohammad Muhdir selaku guru SKI juga mengatakan bahwa media pembelajaran kartu pintar disekolah MTs Bahrul ‘Ulum belum ada, hanya tersedia kartu polos yang berisi jawaban dan mengenai materi, selain itu media pembelajaran yang ada yakni papan tulis. Media pembelajaran tersebut sudah memenuhi kebutuhan pembelajaran tetapi penambahan media pembelajaran yang baru sangat diperlukan untuk membantu memahami dan meningkatkan motivasi peserta didik dalam pembelajaran agar terjadinya proses dan hasil pembelajaran yang lebih baik. Untuk mengatasi hal tersebut dilakukan pengembangan suatu media pembelajaran untuk menambah media dan membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dapat dikembangkan yaitu kartu pintar.

Berdasarkan beberapa penelitian yang dilakukan oleh beberapa peneliti diantaranya Penelitian yang dilakukan oleh Sri Dewi Astuti, jurusan pendidikan bahasa Arab UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta “ *Pengembangan Media Kartu Pintar dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab*” menunjukkan bahwa media kartu pintar di lihat dari validasi masuk kategori layak yakni validasi materi secara keseluruhan diperoleh 85%, validasi media 92%, dan uji coba didapat 80%.¹³ Penelitian juga dilakukan oleh Imam Hasan, pendidikan Akuntansi fakultas ekonomi Universitas Negeri Surabaya “*Pengembangan Kartu Pintar sebagai Media Pembelajaran Materi Pokok Pengaruh Transaksi Keuangan Terhadap Perubahan Akun-Akun Di SMK Negeri Ngawi*” diperoleh hasil penelitiannya kelayakan media pada ahli materi dengan persentase 89,2 %, ahli media diperoleh 80% dan hasil respon siswa dengan persentase 97,2% menunjukkan kategori sangat layak.¹⁴

¹³Sri Dewi Astuti, “*Pengembangan Media Kartu Pintar dalam Pembelajaran Kosa Kata Bahasa Arab*” S1 Pendidikan Bahasa Arab Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2013, h. 96

¹⁴ Imam Hasan “*Pengembangan Kartu Pintar sebagai Media Pembelajaran Materi Pokok Pengaruh Transaksi Keuangan Terhadap Perubahan Akun-Akun Di SMK Negeri Ngawi*” Jurnal Pendidikan Ekonomi, Vol. 01 No. 01 Tahun 2012, 0-216., h. 1

Media pembelajaran kartu pintar tersebut diharapkan dapat membantu peserta didik memahami dan tertarik pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi walisongo. Dengan demikian peneliti akan mengadakan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Kartu Pintar pada Mata Pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi Walisongo Di MTs Bahrul ‘Ulum Sudimoro Kec. Semaka Kab. Tanggamus”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan penulis, maka dapat di identifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Belum tepat dan kurangnya media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran sehingga berdampak pada proses pembelajaran yang belum efektif dan terkesan monoton.
2. Mata pelajaran SKI materi walisongo merupakan mata pelajaran yang dianggap membosankan dan cenderung tidak disukai peserta didik.
3. Pendidik belum mengembangkan sendiri media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan di atas, maka peneliti membatasi masalah yang muncul dalam pembelajaran SKI yaitu:

1. Pengembangan media pembelajaran berupa kartu dengan pokok bahasan Walisongo.
2. Pengujian media pembelajaran yang dibuat hanya meliputi pengujian produk.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah di atas, adapun rumusan masalah adalah:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran Kartu Pintar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi walisongo di Mts Bahrul 'Ulum Sudimoro Kec. Semaka Kab. Tanggamus?
2. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi walisongo di Mts Bahrul 'Ulum Sudimoro Kec. Semaka Kab. Tanggamus?

E. Tujuan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Menghasilkan media pembelajaran Kartu Pintar pada mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi walisongo.
2. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi walisongo.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah:

1. Bagi Pendidik

Dapat membantu pendidik dalam mengevaluasi peserta didik sudah sejauh mana pemahaman mengenai mata pelajaran SKI materi Walisongo dan memotivasi pendidik untuk lebih bervariasi dalam mengajar.

2. Bagi Peserta Didik

Memberi suasana baru dalam pembelajaran sehingga peserta didik lebih termotivasi dalam belajar, membantu peserta didik dalam memahami materi , SKI materi Walisongo menjadi lebih menarik.

3. Bagi Sekolah

Hasil penelitian yang didapatkan dapat digunakan untuk perbaikan pada kualitas pembelajaran dan Memberikan inspirasi untuk mengembangkan kartu pintar mata pelajaran PAI khususnya SKI.

G. Spesifikasi Produk

Pada penelitian ini produk yang akan dikembangkan adalah media pembelajaran berupa kartu pintar yang berisi nama asli, nama panggilan, peninggalan tokoh dan gambar tokoh walisongo untuk pelajaran SKI pada pokok bahasan walisongo. Media pembelajaran kartu pintar ini dilakukan dengan sistem permainan yang dapat dilakukan secara kelompok atau individu.

Proses pembelajaran dengan sistem permainan ini berlangsung sesuai dengan tata cara atau peraturan yang telah dibuat dan terdapat dalam kotak kartu. Sebagai hasil dari penggunaan media pembelajaran kartu pintar ini diharapkan akan meningkatkan minat dan pemahaman siswa dalam pembelajaran SKI Materi Walisongo yang lebih menyenangkan dan tidak membosankan.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Pengembangan

Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa Inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.¹ Metode penelitian dan pengembangan telah banyak digunakan pada bidang-bidang Ilmu Alam dan Teknik. Hampir semua produk teknologi, seperti alat-alat elektronik, kendaraan bermotor, pesawat terbang, kapal laut, senjata, obat-obatan, alat-alat kedokteran, bangunan gedung bertingkat dan alat-alat rumah tangga yang modern diproduksi dan dikembangkan melalui penelitian dan pengembangan. Namun demikian metode penelitian dan pengembangan bisa juga digunakan dalam bidang ilmu-ilmu sosial seperti psikologi, sosiologi, pendidikan, manajemen dan lain-lain.

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2016), h. 407

Penelitian dan pengembangan yang menghasilkan produk tertentu untuk bidang administrasi, pendidikan dan sosial lainnya masih rendah. Padahal banyak produk tertentu dalam bidang pendidikan dan sosial yang perlu dihasilkan melalui *research and development*.²

Borg and Gall, menyatakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan proses/metode yang digunakan untuk memvalidasi dan mengembangkan produk. Memvalidasi produk, berarti produk itu telah ada dan peneliti hanya menguji efektivitas atau validitas produk tersebut. Mengembangkan produk dalam arti yang luas dapat berupa memperbaiki produk yang telah ada atau menciptakan produk baru yang sebelumnya belum pernah ada.³

B. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Kata *media* berasal dari bahasa Latin dan merupakan bentuk jamak dari kata *medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media adalah *Wasaail* yang artinya perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan.⁴

Secara istilah, kata media menunjukkan segala sesuatu yang membawa atau menyalurkan informasi antara sumber dan penerima, seperti film, televisi, radio, alat visual yang diproyeksikan, barang cetakan dan lain-lain sejenis itu adalah media komunikasi untuk menyampaikan suatu pesan atau gagasan.⁵

² *Ibid.*,

³ Sugiyono, *Metode Penelitian & Pengembangan (Research and Development/R&D)*, (Bandung: ALFABETA, 2015), Cetakan ke-2, h. 28

⁴ Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2011), cetakan ke-14, h.3

⁵ Ahmad Susanto, *Pengembangan Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*, (Jakarta: prenatal media group, 2014), h. 313

Menurut para ahli *Gerlach & Ely* mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan menurut *Hamidjojo* media adalah semua bentuk perantara yang digunakan oleh manusia untuk menyampaikan atau menyebar ide, gagasan atau pendapat sehingga ide, gagasan atau pendapat yang dikemukakan itu sampai kepada penerima yang dituju.⁶

Dari banyak pengertian media diatas peneliti menyimpulkan bahwa media adalah perantara untuk menyampaikan pesan atau informasi dari suatu sumber kepada penerima pesan. perantara pesan dapat berupa alat-alat elektronik, bahan-bahan cetakan dan sejenisnya yang dapat dimanfaatkan sebagai media. Penerima pesan adalah orang-orang yang melihat, mendengar dan ikut berpartisipasi dalam menggunakan perantara tersebut.

Pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “*Instruction*” yang dalam bahasa Yunani disebut *instructus* yang berarti menyampaikan pikiran atau ide yang telah diolah secara bermakna. Pengertian ini lebih mengarah kepada guru sebagai pelaku perubahan. Dalam pengertian lain, pembelajaran adalah usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar dalam diri peserta didik.⁷

Menurut *Miarso* pembelajaran adalah usaha mengelola lingkungan dengan sengaja agar seseorang membentuk diri secara positif tertentu dalam kondisi tertentu. Sedangkan menurut *Gagne* dan *Briggs* pembelajaran adalah suatu sistem yang bertujuan untuk membantu proses belajar peserta didik yang berisi serangkaian peristiwa yang dirancang, disusun sedemikian rupa untuk mempengaruhi dan mendukung terjadinya proses belajar peserta didik yang bersifat internal.⁸

⁶ Azhar Arsyad, *Op.Cit.*, h.3-4

⁷ Bambang Warsita, *Teknologi Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2008), h. 265-266

⁸ *Ibid.*,

Jadi pembelajaran adalah segala upaya yang dilakukan oleh pendidik agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik sehingga menghasilkan kegiatan belajar sesuai dengan tujuannya.

Pembelajaran digunakan untuk menunjukkan usaha pendidikan yang dilaksanakan secara sengaja, dengan tujuan yang ditetapkan terlebih dahulu sebelum proses dilaksanakan, serta yang pelaksanaannya terkendali.⁹

Menurut *Latuheru* bahwa media pembelajaran adalah bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna dan berdaya guna. Berdasarkan definisi tersebut, media pembelajaran memiliki manfaat yang besar dalam memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran.¹⁰

Sudjana dkk menjelaskan pengertian media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi.¹¹ Media belajar yang baik adalah media yang menyenangkan dan mudah dicerna.¹²

⁹ Yusuf Hadi Miarso, *Menyemai Benih Tehnologi Pendidikan*, (Jakarta : prenada media group, 2004) cetakan ke-2 h. 392

¹⁰ Fitriani, 2013, *Pengertian Media Pembelajaran Menurut Para Ahli*, Tersedia: <http://fitrianielektronika.blogspot.com/2013/04/pengertian-media-pembelajaran-menurut.html> Diakses pada 30 September 2017

¹¹ Ahmad Susanto, *Op.Cit.*, h. 314

¹² Firma Rean Kasih, *Pengembangan Film Animasi dalam Pembelajaran Fisika pada Materi Kesetimbangan Benda Tegar di SMA*, Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah 02 (1) (2017) 41-46, h.2

Beberapa pengertian diatas dapat di simpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat atau yang digunakan untuk menyampaikan pesan dalam proses belajar mengajar agar interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara tepat guna sehingga selain memudahkan siswa juga menumbuhkan minat mempelajari materi pelajaran.

Ciri-ciri umum media pendidikan yaitu sebagai berikut:

- a. Media pendidikan memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar atau diraba dengan panca indera.
- b. Media pendidikan memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- c. Penekanan media pendidikan terdapat pada visual dan audio.
- d. Media pendidikan memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- e. Media pendidikan digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran.
- f. Media pendidikan dapat digunakan secara massal (misalnya: radio, televisi), kelompok besar dan kelompok kecil (misalnya: film, slide, video), atau perseorangan (misalnya: modul, computer, radio tape/kaset, video recorder).¹³

2. Manfaat Penggunaan Media

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.¹⁴ Dalam proses belajar mengajar, ada dua unsur yang amat penting adalah metode pengajaran dan media pengajaran. Kedua

¹³ Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, h.6

¹⁴ Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, h. 320

aspek ini saling berkaitan, pemilihan salah satu metode mengajar tentunya akan berpengaruh pada jenis media yang digunakan, sebagaimana dijelaskan juga pada Q.S Al-Alaq ayat 4 sebagai berikut:

الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ﴿١﴾

Artinya: “yang mengajar (manusia) dengan perantaraan kalam (pena)”.¹⁵

Ayat di atas menjelaskan bahwa untuk memperoleh hasil belajar atau ilmu diperlukan media pembelajaran, seperti dalam kalimat لَقَلَمٌ (pena) adalah salah satu alat atau media pembelajaran, yang mana alat tersebut dapat membantu manusia untuk memperoleh pengalaman belajar/ilmu. Lafadz *kalam* disini tidak hanya dimaknai pena/pensil yang telah diketahui manusia lain sebelumnya, akan tetapi juga termasuk dalam pengertian berbagai alat tulis yang berhubungan dengan kegiatan belajar mengajar.

Menurut Hamalik yang dikutip oleh Azhar Arsyad dalam bukunya yang berjudul *Media Pembelajaran* ”Pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan ketika belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa”.¹⁶

¹⁵Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: DIPONEGORO, 2010), h.597

¹⁶ Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, 19

Manfaat penggunaan media dalam proses belajar mengajar, sebagai berikut:

- a. Media pengajaran dapat memperjelas penyajian pesan dan informasi sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
- b. Media pengajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian anak sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, interaksi langsung dengan lingkungannya.
- c. Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indra, ruang, dan waktu. Misalnya: benda yang besar untuk ditampilkan langsung didalam kelas dapat diganti dengan gambar, foto, slide, film. Dan benda yang terlalu kecil yang tidak tampak oleh indra dapat disajikan dengan mikroskop, film, slide, atau gambar.
- d. Media pengajaran dapat memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di lingkungan mereka, serta memungkinkan terjadinya interaksi langsung dengan guru, masyarakat dan lingkungan sekitarnya. Misalnya mengamati lingkungan sekitar, kunjungan ke kebun binatang dan museum.¹⁷

3. Klasifikasi Media

Pada saat ini dunia pendidikan dihadapkan pada pilihan media yang banyak sekali, walaupun belum semua lembaga pendidikan menerapkan media pembelajaran yang banyak tersebut. Secara umum media dapat dikelompokkan menjadi empat yaitu:

- 1) Media Audio, yang mengandalkan kemampuan suara seperti radio, kaset dan sebagainya.
- 2) Media visual, yaitu media yang menampilkan gambar diam seperti foto, lukisan dan sebagainya.
- 3) Media audiovisual yaitu media yang menampilkan suara dan gambar seperti film, video dan sebagainya.
- 4) Media berbasis computer yaitu media pembelajaran berbantuan computer.¹⁸

Berdasarkan perkembangan teknologi, media pembelajaran dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu:

¹⁷ *Ibid.*, h. 29

¹⁸ Ahmad Susanto, *Op. Cit.*, h. 317-318

- a) Media hasil teknologi cetak
- b) Media hasil teknologi audio-visual
- c) Media hasil teknologi yang berdasarkan komputer
- d) Media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer¹⁹

Sebagai contoh gambar dan foto merupakan contoh alat bantu yang berguna untuk membantu siswa dalam memahami konsep tertentu yang ingin dikenalkan oleh guru, baik itu merupakan gambar tiruan benda, kegiatan, tokoh-tokoh penting atau situasi. Selain itu kartu juga merupakan alat bantu yang menggunakan indra penglihatan yang paling dominan.²⁰

Kartu merupakan salah satu media yang merupakan jenis media visual. Penggunaan media pembelajaran visual merupakan alat bantu bagi guru dalam proses pembelajaran, dengan menggunakan media visual dalam proses pembelajaran dimungkinkan bagi peserta didik untuk menghilangkan rasa jenuh bila dibandingkan dengan proses pembelajaran yang verbal semata, sehingga bagi peserta didik menjadi lebih mudah untuk menerima materi yang disampaikan oleh guru selama proses pembelajaran berlangsung sehingga memunculkan semangat belajar.²¹ Kartu sering kali dimanfaatkan guru untuk memberi penguatan pada siswa mengenai materi.

4. Pemilihan Media

Pembelajaran yang efektif memerlukan perencanaan yang baik agar siswa dapat tertarik dan mudah dalam mempelajari materi. Media yang akan digunakan dalam proses pembelajaran itu juga memerlukan perencanaan yang baik. Meskipun demikian, kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa

¹⁹ Azhar Arsyad, *Op. Cit.*, h.31

²⁰ Abdul Wahab Rosyidi, *Media Pembelajaran Bahasa Arab*, (Malang: UIN Malang Pers, 2009), h. 45

²¹ Haris Budiman, *PENGUNAAN MEDIA VISUAL DALAM PROSES PEMBELAJARAN*, *Al-Tadzkiyyah: Jurnal Pendidikan Islam*, Volume 7, November 2016, h. 11

guru memilih salah satu media dalam kegiatannya di kelas atas dasar pertimbangan antara lain:

- 1) Ia merasa sudah akrab dengan media itu
- 2) Ia merasa bahwa media yang dipilihnya dapat menggambarkan lebih baik dari pada dirinya sendiri
- 3) Media yang dipilihnya dapat menarik minat dan perhatian siswa, serta menuntunnya pada penyajian yang lebih terstruktur dan terorganisir.²²

Pertimbangan di atas diharapkan oleh guru dapat memenuhi kebutuhannya dalam mencapai tujuan yang telah ia tetapkan. Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, diantaranya:

- a) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai
- b) Tepat untuk mendukung isi pelajaran
- c) Praktis, luwes dan bertahan
- d) Guru terampil menggunakannya
- e) Pengelompokkan sasaran media dapat digunakan untuk kelompok atau individu.
- f) Mutu teknis, yakni Memenuhi persyaratan teknis²³

C. Media Kartu Pintar

Kartu merupakan media visual yang mengandung pesan, informasi atau konsep yang ingin disampaikan kepada siswa. Kartu biasanya terbuat dari kertas yang keras atau tebal dan di dalam masing-masing bagian depan dan belakang terdapat kata, frasa, kalimat atau ungkapan.²⁴ Menurut Wina Sanjaya terdapat

²²*Ibid.*, h. 67

²³*Ibid.*, h. 74-76

²⁴ Abdul Wahab Rosyidi., *Op. Cit.*, h. 72

sejumlah prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan media dalam pembelajaran.²⁵ Prinsip-prinsip tersebut diuraikan di bawah ini:

- 1) Media digunakan dan diarahkan untuk mempermudah siswa belajar dalam upaya memahami materi pelajaran.
- 2) Media yang digunakan oleh guru harus sesuai dan diarahkan untuk mencapai tujuan pembelajaran.
- 3) Media yang digunakan harus sesuai dengan materi pembelajaran.
- 4) Media pembelajaran harus sesuai dengan minat, kebutuhan, dan kondisi siswa.
- 5) Media yang digunakan harus memperhatikan efektivitas dan efisiensi.
- 6) Media yang digunakan harus sesuai dengan kemampuan guru.

Allah juga menjelaskan mengenai media sebagaimana firmanNya di dalam Al-Qur'an Surah Al-Isra' ayat 84 sebagai berikut:

قُلْ كُلُّ يَعْمَلُ عَلَى شَاكِلَتِهِ فَرَبُّكُمْ أَعْلَمُ بِمَنْ هُوَ أَهْدَى سَبِيلًا ﴿٨٤﴾

Artinya: Katakanlah: "Tiap-tiap orang berbuat menurut keadaannya masing-masing". Maka Tuhanmu lebih mengetahui siapa yang lebih benar jalanNya.²⁶

²⁵ Wina Sanjaya, *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2008), h. 226-227

²⁶ *Op. Cit.*, Departemen Agama RI, h.290

Ayat di atas mengatakan bahwa setiap orang yang melakukan sesuatu perbuatan, mereka akan melakukan sesuai keadaannya (termasuk di dalam keadaan alam sekitarnya) masing-masing. Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai. Seorang pendidik yang hendak mengajarkan suatu materi kepada peserta didiknya dituntut menggunakan media sebagai alat bantu sampainya materi tersebut. Media yang hendak digunakan tidak harus berupa sesuatu yang tak terjangkau oleh kemampuan orang yang bersangkutan, melainkan sesuatu yang mudah didapat serta mudah dalam menggunakannya. Hal ini sesuai dengan kata شَاكِلَتِه (sesuai keadaan) pada ayat di atas.

Menurut Winanti kartu pintar merupakan alat permainan inovatif kreatif yaitu sesuatu yang digunakan untuk bermain, yang dapat mengaktifkan anak, yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran.²⁷ Pengertian lain menyebutkan bahwa kartu pintar adalah sekumpulan kartu yang masing-masing kartu memiliki pasangan. Kartu pintar yaitu karya guru atau anak terbuat dari kertas karton, kertas bekas, kertas HVS atau sejenisnya yang diberi gambar, tulisan atau yang lainnya yang menarik yang sesuai dengan materi.²⁸

²⁷Ninda Ayu Asmarawati, *Pengembangan Bahan Ajar Ipa Berbasis Karakter Dengan Media Kartu Pintar Pada Materi Perubahan Kenampakan Bumi Dan Benda Langit Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri Patangpuluhan Yogyakarta*, Jurnal Pendidikan PGSD FKIP Universitas PGRI Yogyakarta, h. 5

²⁸Anggi Ariestantya,.dkk, "Efektifitas Permainan Kartu Pintar dalam Meningkatkan Penguasaan Kosakata Bahasa Jerman", Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, h. 10

Jenis-jenis media kartu pintar menurut *Suharti*, diantaranya yaitu:

- 1) *Jenis Short Card*
Jenis Short Card yaitu media yang berupa kartu-kartu yang terbuat dari kertas yang berukuran kurang lebih 8x8 cm. di atasnya terdapat berbagai macam informasi seperti huruf, angka atau kata. Media ini digunakan untuk mempermudah dan menarik perhatian siswa dalam belajar. Serta untuk mempertajam daya ingat siswa terhadap materi.
- 2) *Jenis Index Card Match*
Jenis Index Card Match yaitu sejumlah kartu berukuran kurang lebih 10x4 cm yang terdiri dari dua warna.
- 3) *Jenis Picture Card*
Jenis Picture Card yaitu kartu yang terbuat dari kertas dan dibentuk dengan ukuran 10x10 cm yang di atasnya digambar berbagai macam tempat atau benda, tergantung materi yang sedang dipelajari.²⁹

Media kartu berbasis permainan yakni kartu pintar ini memiliki keunggulan tersendiri, guru dapat menggunakan set kartu yang sama untuk berbagai macam kegiatan bermain yang menyenangkan dan sekaligus membawa muatan konsep bahasan tertentu. Dalam satu set kartu permainan biasanya terdapat beberapa pasang kartu, dan masing-masing kartu terdapat sebuah gambar. Gambar dalam kartu bisa hitam putih ataupun berwarna, namun kartu yang berwarna lebih menarik.³⁰

²⁹ *Ibid.*, h. 11

³⁰ Abdul Wahab Rosyidi., *Op. Cit.*, h. 102-103

Kelebihan media kartu pintar berbasis cetakan adalah sebagai berikut :

- 1) Siswa dapat belajar dan maju sesuai dengan kecepatan masing-masing.
- 2) Dapat mengulangi materi dalam media cetakan, siswa akan mengikuti urutan pikiran secara logis.
- 3) Perpaduan teks dan pertanyaan dalam halaman cetak dapat menambah daya tarik, serta dapat memperlancar pemahaman informasi yang disajikan dalam dua format, verbal dan visual.
- 4) Siswa akan berpartisipasi/berinteraksi dengan aktif.
- 5) Materi tersebut dapat direproduksi secara ekonomis.³¹

Selain beberapa kelebihan media kartu pintar berbasis cetakan tersebut, media ini juga mempunyai beberapa kelemahan, diantaranya adalah:

- 1) Sulit menampilkan gerak dalam halaman media cetakan
- 2) Jika tidak dirawat dengan baik media cetakan akan rusak.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa media kartu pintar berbasis cetakan akan lebih berguna untuk pembelajaran jika memperhatikan format penggunaannya serta hendaknya dapat dirawat dengan baik agar tidak mudah rusak. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media kartu pintar karena akan lebih menarik bagi siswa dan efektif untuk digunakan. Melalui kartu ini, peserta akan lebih mudah mengasah daya ingatnya terhadap materi karena kartu ini berisi ringkasan informasi materi pelajaran yang terdapat dalam tujuan

³¹Anggi Ariestantya,dkk, *Op. Ci.*, h. 6

pembelajaran yang dikemas dalam bentuk pertanyaan dan jawaban. Kartu ini dibuat semirip mungkin dengan kartu permainan yang dimodifikasi dengan gambar-gambar.³²

Cara pembelajaran dengan media kartu pintar adalah:

1. Kartu Tanya di letakkan di tengah permainan, sedangkan satu set kartu kunci jawab di bagikan masing-masing 2 kartu pada 1 pemain. Lalu, sisa kartu kunci jawab ditumpuk acak dan diletakkan disebelah kartu tanya, buka satu kartu tanya sebagai kartu awal permainan yang harus dijawab.
2. Pemain harus menebak jawaban dengan kartu kunci yang diinginkan dalam kartu tanya. Jika kita bisa menebak jawabannya dan kita memiliki kartu kunci tersebut maka kita mendapat 1 poin. Jika kita bisa menebak jawaban tetapi tidak memiliki kartunya, dan kartu tersebut ada dilawan maka kartu tersebut menjadi milik kita untuk menjawab, dan kita mendapatkan 2 point. Jika kartu kunci yang ditanyakan atau diinginkan oleh pemain tidak ada yang memiliki, maka pemain tersebut mengambil satu kartu kunci yang masih tertumpuk, dan mendapat 1 point.
3. Jika tidak ada yang bisa menebak, kartu tanya tersebut hangus dan membuka satu kartu tanya kembali dari tumpukkan.
4. Permainan akan selesai jika kartu tumpukkan sudah habis dan ada pemain yang mengumpulkan poin terbanyak.

³²Bambang Surahmadi, *Penerapan Teknik Bermain Kartu Pintar untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Hasil Belajar IPA*, Jurnal Pendidikan Fisika Universitas Muhammadiyah Metro, JPF. Vol. IV. No. 1. Maret 2016

Dari penjelasan di atas ada nilai edukasi yang terdapat dalam kartu pintar walisongo yakni materi walisongo yang meliputi:

- a) Nama asli masing-masing sunan/walisongo
- b) Nama panggilan masing-masing sunan/walisongo
- c) Daerah/ wilayah syiar masing-masing sunan/walisongo
- d) Peninggalan/ ajaran yang ditinggalkan masing-masing sunan/walisongo
- e) Tempat di mana para sunan dimakamkan

D. Walisongo

Perkembangan Islam di Indonesia tak bisa dilepaskan dari dakwah era Walisongo. Yang dilakukan oleh Walisongo dan sukses adalah mengislamkan Nusantara dengan cara-cara damai melalui akulturasi kebudayaan atau dengan penghargaan terhadap tradisi lokal. Pengertian wali dalam terminologi Al-Qur'an, sebagaimana Allah berfirman:

أَلَا إِنَّ أَوْلِيَاءَ اللَّهِ لَا خَوْفَ عَلَيْهِمْ وَلَا هُمْ يَحْزَنُونَ ﴿٦٢﴾ الَّذِينَ ءَامَنُوا وَكَانُوا

يَتَّقُونَ ﴿٦٣﴾

Artinya: *Ingatlah, Sesungguhnya wali-wali Allah itu, tidak ada kekhawatiran terhadap mereka dan tidak (pula) mereka bersedih hati. (yaitu) orang-orang yang beriman dan mereka selalu bertakwa.*(Q.S. Yunus:62-63).³³

³³ Departemen Agama RI, *Al-Hikmah Al-Qur'an dan Terjemahannya*, (Bandung: DIPONEGORO, 2010), h.216

Dari ayat di atas yang dimaksud dengan wali adalah setiap hamba Allah yang beriman kepada-Nya dan melaksanakan konsekuensi imannya dengan melakukan ketaatan kepada-Nya, selain itu juga dalam ayat tersebut diperintahkan untuk mengingat wali yakni kalimat “Ingatlah”, untuk itu sangat penting untuk memahami tentang wali sehingga selalu diingat. Wali Allah merupakan orang yang sudah mendapat hasil dari sebuah ketakwaan yakni tidak ada rasa khawatir dan tidak ada rasa sedih.

Selain Ayat di atas adapun hadist yang menjelaskan tentang wali yakni sebagai berikut:



عَنْ أَبِي هُرَيْرَةَ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ، قَالَ: قَالَ رَسُولُ اللَّهِ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ: "إِنَّ اللَّهَ تَعَالَى قَالَ: مَنْ عَادَى لِي وَلِيًّا فَقَدْ آذَنْتُهُ بِالْحَرْبِ، وَمَا تَقَرَّبَ عَبْدِي بِشَيْءٍ أَحَبَّ إِلَيَّ مِمَّا افْتَرَضْتُهُ عَلَيْهِ، وَمَا يَزَالُ عَبْدِي يَتَقَرَّبُ إِلَيَّ بِالنَّوَافِلِ حَتَّى أَحْبَبْتُهُ فَإِذَا أَحْبَبْتُهُ كُنْتُ سَمْعَهُ الَّذِي يَسْمَعُ بِهِ، وَبَصَرَهُ الَّذِي يُبْصِرُ بِهِ، وَيَدَهُ الَّتِي يَبْطِشُ بِهَا، وَرَجُلَهُ الَّتِي يَمْشِي بِهَا، وَإِنْ سَأَلَنِي لَأُعْطِيَنَّهُ، وَلَئِنْ اسْتَعَاذَنِي لَأَعِيذَنَّهُ"

Artinya: *Dari Abu Hurairah Radhiyallahu anhu ia berkata, Rasûlullâh Shallallahu ‘alaihi wa sallam bersabda, ”Sesungguhnya Allâh Azza wa Jalla berfirman, ‘Barangsiapa memusuhi wali-Ku, sungguh Aku mengumumkan perang kepadanya. Tidaklah hamba-Ku mendekat kepada-Ku dengan sesuatu yang lebih Aku cintai daripada hal-hal yang Aku wajibkan kepadanya. Hamba-Ku tidak henti-hentinya mendekat kepada-Ku dengan ibadah-ibadah sunnah hingga Aku mencintainya. Jika Aku telah mencintainya, Aku menjadi pendengarannya yang ia gunakan untuk mendengar, menjadi penglihatannya yang ia gunakan*

*untuk melihat, menjadi tangannya yang ia gunakan untuk berbuat, dan menjadi kakinya yang ia gunakan untuk berjalan. Jika ia meminta kepada-Ku, Aku pasti memberinya. Dan jika ia meminta perlindungan kepadaku, Aku pasti melindunginya.”*³⁴

Hadits di atas menjelaskan bahwa wali-wali Allah wajib dicintai dan haram dimusuhi, sebagaimana musuh-musuh Allah wajib dimusuhi dan haram dicintai. Orang yang memusuhi para wali Allah. Mereka itu telah memusuhi Allah dan telah memerangi-Nya. Dapat disimpulkan bahwa dalam hadist tersebut kita sebagai umat Islam diperintahkan mencintai para wali Allah dan mengikuti sesuatu yang baik dari mereka sesuai perintah dan larangan Allah, dengan demikian kita wajib untuk memahami dan mengetahui para wali.

Ada empat hal mengenai Walisongo. *Pertama* adalah wali yang Sembilan, yang menandakan jumlah “wali” yang ada Sembilan atau “sanga” dalam bahasa Jawa. *Kedua* menyebutkan bahwa kata songo/sanga berasal dari kata “tsana” yang dalam bahasa Arab berarti mulia. *Ketiga* menyebut kata “sanga” berasal dari bahasa Jawa, yang berarti tempat. *Keempat* mengatakan bahwa “Walisongo” adalah sebuah majelis dakwah di Nusantara (yang meliputi Indonesia, Melayu/Malaysia dan sekitarnya) yang pertama kali didirikan oleh Sunan Gresik (Maulana Malik Ibrahim) pada tahun 1404 Masehi (808 Hijriah).³⁵

³⁴ *Media Islam Salafiyah, Ahlussunnah wal Jama'ah*, tersedia: <https://almanhaj.or.id/3604-hadits-yang-paling-mulia-tentang-sifat-sifat-wali-wali-allah.html>, diakses pada 23 April 2018 pukul 10.52 WIB

³⁵ Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dan Kementerian Agama Republik Indonesia, *Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Kelas IX*, (Jakarta: Kementerian Agama, 2015), h. 32

1) Sunan Gresik

Sunan Gresik atau yang mempunyai nama asli Maulana Malik Ibrahim adalah keturunan ke-22 dari Nabi Muhammad. Ia diperkirakan lahir di Samarkand (As-Samarqandiy) di Asia Tengah pada awal abad ke-14. Dalam cerita rakyat, ada yang memanggilnya “kakek bantal” karena beliau sangat menyayangi yang dekat dengan kaum yang kurang mampu.³⁶ Menurut tradisi Jawa, sunan Gresik adalah seorang ulama Arab, keturunan Zainal Abidin, cicit Nabi Muhammad.³⁷

Setelah sampai di Pulau Jawa sunan Gresik menetap di sebuah desa yang bernama Leran yang terletak di luar kota Gresik. Kota Gresik saat itu merupakan kota pelabuhan perdagangan yang sering dikunjungi oleh pedagang dari Luar Negeri. Di desa Leran inilah beliau menjalankan dakwah Islam, di mana rakyat setempat banyak tertarik dengan agama baru ini, lalu memeluknya menjadi pengikut Islam. Kemudian sunan Gresik menghadap Raja Majapahit dan menceritakan maksudnya mau berdakwah Islam sekaligus mengajak Raja Majapahit untuk memeluk agama Islam. Ketika pulang meninggalkan kerajaan Majapahit, oleh Raja Majapahit ia diberi sebidang tanah di desa Gapura, Gresik, sebagai tempat mengembangkan agama Islam. Tanah yang dihadiahkan Raja Majapahit ini terkenal dengan sebutan “tanah

³⁶*Ibid.*, h. 33

³⁷ Muhammad Syamsu As, Haji, *Ulama Pembawa Islam di Indonesia dan Sekitarnya*, (Jakarta: PT LENTERA BARISTAMA, 1999), h. 39

perdikan”. Di atas tanah ini lalu didirikan sebuah masjid untuk tempat beribadah dan tempat mengajarkan Islam.³⁸

Sunan Gresik dianggap sebagai wali pertama yang mendakwahkan Islam di Jawa. Ia mengajarkan cara-cara baru bercocok tanam dan banyak merangkul rakyat kebanyakan, yaitu golongan masyarakat Jawa yang tersisihkan pada masa akhir kekuasaan Majapahit. Malik Ibrahim berusaha menarik hati masyarakat, yang tengah dilanda krisis ekonomi dan perang saudara. Ia membangun pondokkan tempat belajar agama di Leran, Gresik. Selain ahli ilmu agama, Sunan Gresik juga ahli pertanian, ahli tata Negara dan perintis lembaga pendidikan pesantren. Beliau wafat pada tahun 1419 M (882 H), beliau dimakamkan di Gresik, Jawa Timur, tepatnya di Gapura Wetan Gresik, tak jauh dari alun-alun kota Gresik.

2) Sunan Ampel

Sunan Ampel bernama asli Raden Rahmat, keturunan ke-22 dari Nabi Muhammad. Menurut riwayat, ia adalah putra Ibrahim Zainuddin Al-Akbar dan seorang putri Champa yang bernama Dewi Wulan Putri Raja Champa terakhir dari Dinasti Ming. Sunan Ampel dilahirkan di Aceh tahun 1401 M. Setelah Raden Rahmat dianggap cukup ilmunya maka ia di kirim ayahnya ke Jawa untuk menyiarkan Islam dan mengunjungi bibinya yaitu Putri Darawati. Sewaktu tiba di Jawa, Raden Rahmat tiba di Gresik dan disambut dengan meriah dan suka cita oleh penduduk yang telah memeluk agama Islam di

³⁸*Ibid.*, h. 38

bawah pimpinan seorang ulama ternama bangsa Arab yaitu Syekh Maulana Jumad al-Kubra. Pergaulan kedua orang ini rapat dan ramah tamah.³⁹ Dengan penuh semangat keagamaannya, ia mensyiarkan agama Islam di Ampel Surabaya Jawa Timur dan kemudian Raja Majapahit mengangkat Raden Rahmat menjadi Gubernur di Ampel, sebelah Timur dari kota Gresik. Di sini ia diberi kebebasan mensyiarkan Islam. Di Ampel Denta ini Raden Rahmat mendirikan pesantren dan sejak itulah terkenal dengan gelar Sunan Ampel. Pada tahun 1479 M beliau mendirikan Masjid Agung Demak. Kerajaan Demak berdiri sebagai kerajaan Islam yang pertama dengan Rajanya Raden Patah adalah atas dukungan dan restu dari Sunan Ampel.

Wejangan terkenal Sunan Ampel adalah *MoLimo*. Molimo ini merupakan ajaran *Moh* (bahasa Jawa= tidak mau atau menolak) pada lima kata yang diawali huruf “M” dalam bahasa Jawa, yaitu⁴⁰

- a. *Moh Madat* (tidak mau mengisap candu atau penggunaan obat-obatan terlarang,
- b. *Moh Madon* (yang artinya tidak mau main perempuan),
- c. *Moh Mabuk*
- d. *Moh Maling* (tidak mencuri)
- e. *Moh Main* (tidak main judi).

³⁹*Ibid.*, h. 42

⁴⁰Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dan Kementerian Agama Republik Indonesia *Op. Cit.*, h.33

Sunan Ampel adalah sesepuh para wali lainnya. Pesantrennya bertempat di Ampel Denta Surabaya, dan merupakan salah satu pusat penyebaran agama Islam tertua di Jawa. Ia menikah dengan Dewi Condrowati yang bergelar Nyai Ageng Manila, putri adipati Tuban bernama Arya Tejo dan menikah juga dengan Dewi Karimah binti Ki Kembang Kuning.

Pernikahan Sunan Ampel dengan Dewi Condrowati alias Nyai Ageng Manila binti Aryo Tejo, berputera: Sunan Bonang, Siti Syari'ah alias Nyi Ageng Maloka, Sunan Drajat, Siti Muthmainnah dan Siti Hafsa. Pernikahan sunan Ampel dengan Dewi Karimah putrid Ki Kembang Kuning, berputera: Dewi Murtasiyah (istri Sunan Giri), Asyiqah alias Dewi Murtasimah (istri Raden Fatah), Raden Husamuddin (Sunan Lamongan), Raden Zainal Abidin (Sunan Demak), Pangeran Tumapel dan Raden Faqih (Sunan Ampel 2).⁴¹

Sunan Ampel wafat di Desa Ampel Denta tahun 1481 M, Beliau dimakamkan di Ampel Denta dekat Masjid Sunan Ampel Surabaya, Jawa Timur.

⁴¹*Ibid.*, h.33-34

3) Sunan Giri

Sunan Giri atau Raden Paku adalah dari Maulana Ishaq dengan Dewi Sekardadu, yaitu puteri dari Menak Sembuyu penguasa wilayah Blambangan pada masa-masa akhir kekuasaan Majapahit. Lahir di Blambangan tahun 1442, beliau memiliki beberapa nama panggilan, yaitu Raden Paku, Prabu Satmata, Sultan Abdul Faqih, Raden ‘Ainul Yaqin dan Joko Samudro.⁴²

Sunan Giri merupakan murid dari Sunan Ampel dan saudara seperguruan dari Sunan Bonang yang ahli Fiqih dan menguasai ilmu Falak. Di masa menjelang keruntuhan Majapahit, ia dipercaya sebagai Raja peralihan sebelum Raden Fatah naik menjadi Sultan Demak. Ketika Sunan Ampel wafat, ia menggantikannya sebagai Mufti tanah Jawa.

Sunan Giri menyiarkan Islam di luar Jawa, yaitu Madura, Bawean, Nusa Tenggara dan Maluku. Sunan Giri mendirikan masjid sebagai langkah pertama dan dasar untuk mensyiarkan Islam. Kemudian beliau mendirikan Pesantren dan mengajarkan ilmu Fiqih, Tafsir, Hadis serta ilmu Nahu Saraf kepada murid-muridnya.⁴³ Sunan Giri juga mendirikan pemerintahan mandiri di Giri Kedaton, Gresik yang selanjutnya berperan sebagai pusat dakwah Islam di wilayah Jawa, Madura, Lombok, Kalimantan, Sulawesi, bahkan sampai ke kepulauan Maluku. Salah satu keturunannya yang terkenal ialah Sunan Giri Prapen, yang menyebarkan agama Islam ke wilayah Lombok dan

⁴² *Ibid.*,

⁴³ Muhammad Syamsu As, Haji, *Op. Cit.*, h.49

Bima. Terdapat beberapa karya seni tradisional Jawa yang sering dianggap berhubungan dengan Sunan Giri, diantaranya adalah permainan anak seperti, *Jelungan* dan *Cublak-cublak Suweng*, serta beberapa *gending* (lagu instrumental Jawa) seperti *Asmaradana* dan *Pucung*. Sunan Giri meninggal pada tahun 1506 M dan dimakamkan di desa Giri kabupaten Gresik, provinsi Jawa Timur.⁴⁴

4) Sunan Bonang

Sunan Bonang atau Makhdum Ibrahim adalah Putra Sunan Ampel yang lahir tahun 1465. Sunan Bonang selain mendapat gemblengan ilmu dari ayahnya sendiri Sunan Ampel juga pernah belajar ke Pasai, Aceh, berguru kepada Maulana Ishak. Pemuda Maulana Makhdum Ibrahim bersama-sama Raden Paku (Sunan Giri) diperintahkan Sunan Ampel untuk mendapatkan tambahan ilmu dari Maulana Ishak. Secara tidak langsung Sunan Ampel ingin mempertemukan seorang anak dengan ayahnya yang tidak pernah bertemu dari sejak lahir, karena Raden Paku adalah putra Maulana Ishak dengan Dewi Sekardadu, puteri Raja Blambangan.⁴⁵

Sunan Bonang menyiarkan Islam di Tuban, Lasem dan Rembang. Sunan Bonang banyak berdakwah melalui kesenian untuk menarik penduduk Jawa agar memeluk agama Islam. Sunan Bonang terkenal sebagai pengubah suluk *Wijil* dan tembang *Tombo Ati*, yang masih sering dinyanyikan orang. Ia

⁴⁴Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dan Kementerian Agama Republik Indonesia *Op. Cit.*, h. 34

⁴⁵Muhammad Syamsu As, Haji, *Op. Cit.*, h. 59

menimba ilmu ke Pasai bersama-sama Raden Paku. Beliau yang mendidik Raden Fatah. Selain itu Sunan Bonang adalah pencipta gending *darma*. Sunan Bonang berusaha mengganti nama-nama hari nahas menurut kepercayaan Hindu dan nama-nama dewa Hindu dengan nama-nama malaikat dan nabi-nabi menurut agama Islam. Beliau diperkirakan wafat tahun 1525 M dan dimakamkan di kompleks Masjid Agung Tuban Jawa Timur.

5) Sunan Kalijaga

Sunan Kalijaga lahir pada tahun 1450 dengan nama Raden Said/ Muhammad Said/ Joko Said. Dia adalah putra adipati Tuban yang bernama Tumenggung Wilatikta atau Raden Sahur. Nama lain Sunan Kalijaga antara lain Lokajaya, Syaikh Malaya, Pangeran Tuban dan Raden Abdurrahman. Sunan Kalijaga menikah dengan Dewi Saroh binti Maulana Ishak dan mempunyai 3 putra: R. Umar Said alias Sunan Muria, Dewi Rakayuh dan Dewi Sofiah. Sunan Kali Jaga menyiarkan Islam di Jawa Tengah. Sunan Kalijaga banyak menghasilkan karya seni berfalsafah Islam.⁴⁶

Sunan Kalijaga amat lekat di dalam hati kaum Muslim tanah Jawa, melebihi yang lain-lainnya, sehingga banyak dongeng yang menyelimuti beliau. Kelebihan utama dari Sunan Kalijaga ialah kemampuan memasukkan pengaruh Islam kepada kebiasaan orang Jawa. Kecintaan orang Jawa yang

⁴⁶ Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dan Kementerian Agama Republik Indonesia *Op. Cit.*, h.38

tidak dapat dilepaskan terhadap wayang, menyebabkan beliau memasukkan hikayat-hikayat Islam ke dalam permainan wayang.⁴⁷ Ia membuat wayang kulit dan cerita wayang Hindu yang diislamkan. Selain itu, beliau menciptakan Tembang suluk *Lir-Ilir* dan *Gundul-gundul Pacul*. Sunan Kalijaga dimakamkan di Demak, Jawa Tengah.

6) Sunan Drajat

Nama aslinya adalah Syarifudin Hasyim (putra Sunan Ampel, adik Sunan Bonang). Dakwah beliau terutama dalam bidang sosial. Beliau juga mengkader para da'i yang berdatangan dari berbagai daerah, antara lain dari Ternate dan Hitu Ambon.⁴⁸ Sunan Drajat menyiarkan Islam di sekitar Surabaya. Sunan Drajat lebih banyak berdakwah kepada masyarakat kebanyakan. Ia menekankan kedermawanan, kerja keras dan peningkatan kemakmuran masyarakat, sebagai pengalaman dari agama Islam. Sikap hidup yang dicontohkan Sunan Drajat adalah agar pengikutnya dapat mengambil suri tauladan yang seharusnya dilakukan oleh seorang Muslim, sebab Islam menganjurkan pengikutnya untuk berbuat serupa yaitu ajaran kolektifisme, yaitu ajaran untuk bergotong royong, hidup rukun, saling tolong menolong di mana yang kuat menolong yang lemah dan yang kaya menolong yang miskin.⁴⁹

⁴⁷*Ibid.*, h. 73

⁴⁸Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dan Kementerian Agama Republik Indonesia *Op. Cit.*, h. 35

⁴⁹Muhammad Syamsu As, Haji, *Op. Cit.*, h. 60

Pesantren Sunan Drajat dijalankan secara mandiri sebagai wilayah perdikan, bertempat di Desa Drajat, Kecamatan Paciran, Lamongan Jawa. Tembang *Macapat Pangkur* disebutkan sebagai ciptaannya, Gamelan Singomengkok peninggalannya terdapat di Musium Daerah Sunan Drajat, Lamongan. Sunan Drajat wafat pada 1522 dan dimakamkan di daerah Drajat Lamongan, Jawa Timur.

7) Sunan Gunung Jati

Sunan Gunung Jati atau Syarif Hidayatullah adalah putra Syarif Abdullah Umdatuddin putra Ali Nurul Alam putra Syaikh Husain Jamaluddin Akbar⁵⁰, yang lahir pada tahun 1448 M. Dari pihak ibu, ia masih keturunan keratin Pajajaran melalui Nyai Rara Santang, yaitu anak dari Sri Baduga Maharaja Prabu Siliwangi dari Nyai Subang Larang, dan merupakan adik dari Kian Santang dan Pangeran Walangsungsang yang bergelar Cakrabuwana/Cakra atau Mbah Kuwu Cirebon Girang.

Sunan Gunung Jati berhasil mengislamkan penduduk daerah Jawa Barat. Sunan Gunung Jati menyiarkan Islam di Banten Sunda Kelapa dan Cirebon. Raja Banten dengan mudah dapat diinsafkan untuk memeluk agama Islam. Di Jawa sebagaimana di tempat-tempat lain, penduduknya sudah mulai merasa tidak puas dengan agama lama. Dengan mempergunakan beberapa ribu

⁵⁰ Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dan Kementerian Agama Republik Indonesia *Op. Cit.*, h. 35

prajurit tentara Demak, Syarif Hidayatullah dapat menguasai Banten dan Sunda Kelapa sekitar tahun 1521-1524 M.⁵¹

Pada tahun 1526 M Sunan Gunung Jati merebut Cirebon dan Sumedang. Pada tahun 1530 M daerah Galuh pun seluruhnya memeluk Islam. Sunan Gunung Jati mengembangkan Cirebon sebagai pusat dakwah dan pemerintahannya, yang sesudahnya kemudian menjadi Kesultanan Cirebon. Anaknya yang bernama Maulana Hasanuddin, juga berhasil mengembangkan kekuasaan dan menyebarkan agama Islam di Banten, sehingga menjadi cikal bakal berdirinya Kesultanan Banten. Sunan Gunung Jati dimakamkan di kota Cirebon, Jawa Barat.

8) **Sunan Kudus**

Sunan Kudus lahir dengan nama asli Ja'far Shadiq, lahir pada pertengahan abad ke-15, Sunan Kudus merupakan anak dari Raden Rahmat/ Sunan Ampel. Sunan Kudus memiliki peran yang besar dalam pemerintahan Kesultanan Demak, yaitu sebagai panglima perang, penasihat Sultan Demak, mursyid thariqah dan hakim peradilan Negara. Sunan Kudus banyak berdakwah di kalangan penguasa dan *Priyai Jawa*. Di antara yang pernah menjadi muridnya, ialah Sunan Prawoto penguasa Demak Jawa Tengah, dan Arya Penangsang Adipati Jipang Panolan.

⁵¹Muhammad Syamsu As, Haji, *Op. Cit.*, h. 63

Sunan Kudus terkenal sebagai ulama besar yang menguasai ilmu usul hadis, ilmu tafsir Al-Qur'an, ilmu sastra, mantiq, dan yang terutama sekali adalah ilmu fiqih. Karena diantara walisongo beliau diberi julukan "Waliyul Ilmi" yang artinya wali yang menjadi gudang ilmu. Di bidang kesenian, Sunan Kudus juga terkenal ciptaannya adalah *Gending Maskumambang* dan *Mijil*. Beliau pun seorang pujangga dan berinisiatif mengarang dongeng-dongeng pondok yang bersifat dan berjiwa Islami. Sunan Kudus saat ke Mekkah memperoleh hadiah berupa batu dari seorang amir yang menurut cerita berasal dari kota Bait al-Makdis (Jerusalem) yang disebut juga "al-Kuds". Diduga dari kata "al-Kuds" inilah asal kata "Kudus" yaitu ucapan menurut lidah orang Indonesia.⁵² Sunan Kudus menyiarkan Islam di Kudus, Jawa Tengah. Salah satu peninggalannya yang terkenal ialah Masjid Menara Kudus, yang arsitekturnya bergaya campuran Hindu Islam dan merupakan salah satu warisan budaya Nusantara, Sunan Kudus wafat pada tahun 1550 M,⁵³ dan dimakamkan di kota Kudus, Jawa Tengah.

9) Sunan Muria

Sunan Muria dilahirkan dengan nama asli Raden Prawoto atau Raden Umar Said putra Sunan Kalijaga. Sunan Muria adalah seorang sufi/ ahli tasawuf. Beliau mengasuh para santri menyelami ilmu tasawuf. Sunan Muria mencerminkan pribadi yang menempatkan rasa cinta kepada Allah.

⁵²*Ibid.*, h. 54-55

⁵³Direktorat Pendidikan Madrasah, Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dan Kementerian Agama Republik Indonesia *Op. Cit.*, h. 36

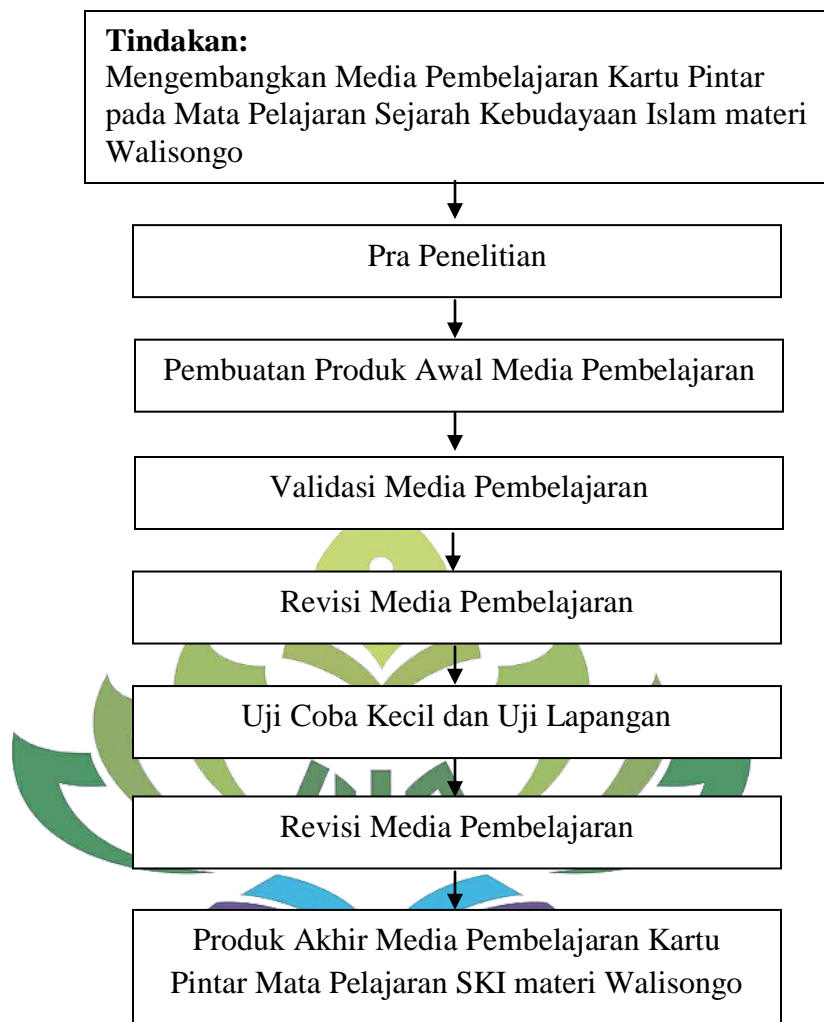
Sepanjang hidupnya diperuntukkan memuji kebesaran Allah SWT. Kediaman dan pesantren Sunan Muria terletak di kaki gunung Muria yang mengawal keselamatan pantai utara Pulau Jawa di Tanjung Jepara, Jawa Tengah. Sunan Muria merupakan pencipta Gending *Sinem* dan *Kinanti*.⁵⁴

Beliau menyebarkan Islam dengan menggunakan sarana gamelan, wayang, serta kesenian daerah lainnya. Sunan Muria menyiarkan Islam di lereng Gunung Muria, Jawa Tengah. Sunan Muria menikah dengan Dewi Sujinah, putri Sunan Ngudung. Jadi, Sunan Muria adalah adik ipar dari Sunan Kudus. Beliau dimakamkan di Gunung Muria, di sebelah utara Kota Kudus Jawa Tengah.

E. Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang dan landasan teoritis bahwa pentingnya media pembelajaran dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa untuk memahami materi dan tertarik atau termotivasi agar tidak merasa bosan dalam pembelajaran, sehingga dapat dicapai tujuan pembelajaran dengan baik. Media pembelajaran harus mudah digunakan dan harus menarik agar merangsang pengguna menggunakan sampai selesai. Oleh karena itu perlu adanya pengembangan media pembelajaran melihat pentingnya penggunaan media pembelajaran. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini, peneliti menggambarkan dalam bentuk bagan yaitu:

⁵⁴Muhammad Syamsu As, Haji, *Op. Cit.*, h. 75



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Jenis penelitian ini menggunakan penelitian dan pengembangan atau lebih dikenal dengan R&D (*Research and Development*). Metode penelitian dan pengembangan atau dalam bahasa inggrisnya *Research and Development* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.¹ Penelitian dan Pengembangan (R&D) adalah proses pengembangan dan validasi produk pendidikan.² Pada penelitian ini peneliti mengembangkan media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi walisongo.

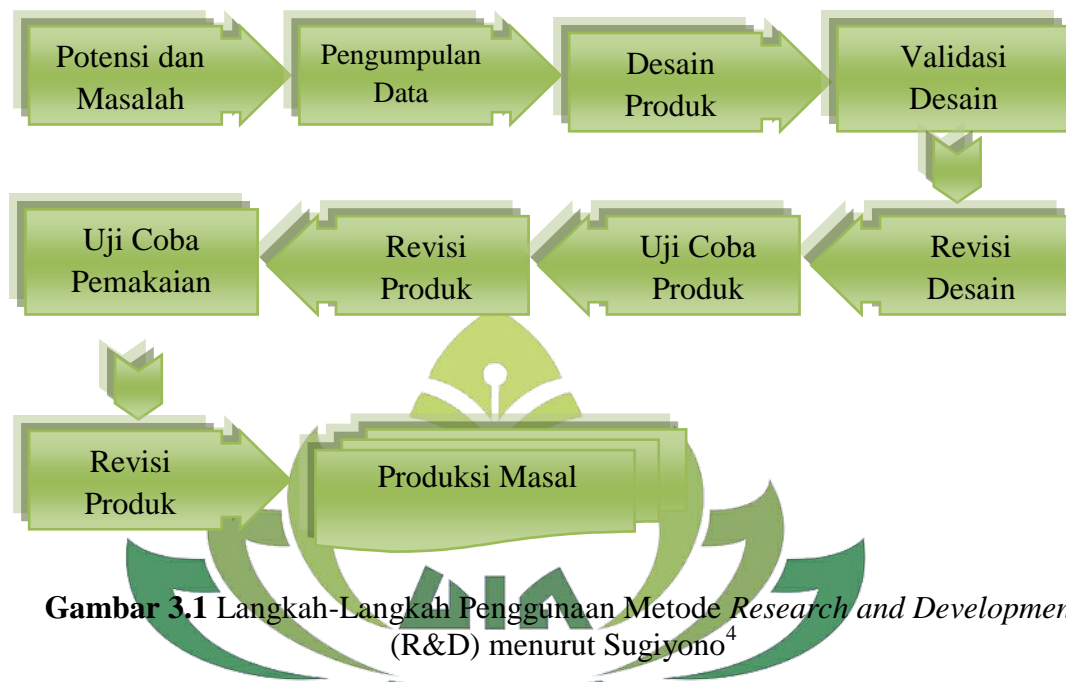
B. Prosedur Penelitian dan Pengembangan

Penelitian berawal dari adanya suatu potensi atau masalah. Potensi adalah segala sesuatu yang bila didayagunakan akan memiliki nilai tambah. Ada beberapa prosedur penelitian dan pengembangan yang dikemukakan oleh beberapa ahli. Salah satunya adalah prosedur penelitian pengembangan yang

¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan; Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, (Bandung: ALFABETA, 2016), h.407

² Wina Sanjaya, *PENELITIAN PENDIDIKAN Jenis, Metode dan Prosedur*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2013), h. 129

dikemukakan oleh Sugiyono.³ Langkah-langkah penelitian dan pengembangan ditunjukkan pada gambar 3.1 sebagai berikut.



Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan beberapa validasi seperti validasi materi dan validasi media, sehingga produk yang dihasilkan layak dan menarik untuk dipakai.

³ Sugiyono, *Op. Cit.*, h. 409

⁴ *Ibid.*,

Berdasarkan gambar 3.1 Dalam penelitian pengembangan dibutuhkan sepuluh langkah pengembangan untuk menghasilkan produk akhir yang siap untuk diterapkan dalam lembaga pendidikan. Tetapi, peneliti membatasi langkah-langkah penelitian pengembangan dari sepuluh langkah menjadi tujuh langkah dikarenakan mengingat waktu yang tersedia dan biaya yang terbatas. Prosedur yang dilakukan peneliti seperti pada gambar 3.2 berikut.



Gambar 3.2 Langkah-langkah penelitian yang digunakan

Pengembangan produk yang dilaksanakan pada penelitian ini hanya sampai pada tahap menghasilkan produk akhir yaitu media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran SKI materi Walisongo. Penelitian yang dilakukan tidak sampai pada tahap uji pemakaian dan produksi massal dari produk yang sudah dihasilkan karena peneliti hanya melihat kelayakan produk berdasarkan penelitian validator, guru SKI dan kemenarikan bagi siswa serta keterbatasan peneliti sehingga tidak mencakup semua langkah yang ada.

1) Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah pengembangan media pembelajaran kartu pintar. Masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah masih kurangnya media pembelajaran yakni pada kartu pintar serta kurangnya minat dan pemahaman siswa dalam sejarah kebudayaan Islam khususnya materi walisongo, sehingga diperlukan pengembangan media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran sejarah kebudayaan Islam materi walisongo.

2) Pengumpulan Data

Setelah potensi dan masalah dapat ditemukan dalam tahap sebelumnya, selanjutnya perlu diadakan pengumpulan data atau berbagai informasi yang dapat digunakan sebagai bahan untuk perencanaan produk tertentu yang diharapkan dapat menyelesaikan masalah.

3) Desain Produk

Setelah langkah potensi dan masalah serta mengumpulkan informasi, selanjutnya pengembangan media pembelajaran kartu pintar pada mata pelajaran SKI materi Walisongo. Sumber referensi untuk pengembangan media pembelajaran kartu pintar diperoleh dari sumber yang mengacu pada pada materi yang digunakan.

4) Validasi Desain

Setelah melakukan desain produk berupa kartu kemudian peneliti melakukan validasi produk. Validasi produk merupakan kegiatan untuk menilai apakah rancangan produk “kartu pintar” ini lebih menarik dari pada media visual lainnya, khususnya media visual kartu. Dalam hal ini validasi terdiri dari:

a. Ahli Materi

Ahli materi bertujuan untuk menguji kebenaran materi dan berbagai hal yang berkaitan dengan materi. Ahli materi mengkaji aspek kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan dan kemanfaatan. Uji ahli materi menggunakan dua orang ahli materi yang merupakan dosen UIN Raden Intan Lampung dan satu guru mata pelajaran SKI.

b. Ahli Media

Ahli media bertujuan untuk menguji ketepatan standar minimal dalam pembuatan sebuah media pembelajaran kartu dan juga mengetahui kemenarikan serta keefektifan kartu pintar pada peserta didik pada pembelajaran SKI. Uji ahli media dilakukan oleh dosen UIN Raden Intan Lampung..

5) Perbaikan Desain

Setelah validasi produk selesai dilakukan maka langkah selanjutnya adalah memperbaiki desain yang dianggap masih kurang oleh validator desain.

6) Uji Coba Produk

Media pembelajaran yang telah selesai dibuat , selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media pembelajaran ini bisa membantu pembelajaran siswa. Untuk uji coba produk dilakukan dengan dua cara yaitu uji coba skala kecil dan uji coba skala besar.

a. Uji coba skala kecil

Pada tahap ini, uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa dan dapat memberikan penilaian terhadap kualitas terhadap produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada 10 siswa yang dapat mewakili populasi target.

b. Uji coba skala besar

Uji coba skala besar merupakan tahap terakhir dari evaluasi formatif yang perlu dilakukan. Pada tahap ini tentunya media yang dikembangkan atau dibuat sudah mendekati sempurna setelah melalui tahap pertama tersebut. Pada uji lapangan sekitar 20-40 siswa.

7) Revisi Produk

Setelah media pembelajaran diuji cobakan maka akan didapatkan hasil dan divalidasikan, dapat diketahui kekurangan dari media pembelajaran yang disusun. Setelah diketahui kekurangan dan kelebihanannya maka peneliti akan memperbaiki media pembelajaran tersebut.

C. Jenis Data

Dalam pelaksanaan penelitian dan pengembangan (*R&D*), peneliti menggunakan dua jenis data yang dikumpulkan, yaitu:

- 1) Data kualitatif berupa nilai kategori kualitas media pembelajaran pada mata pelajaran SKI materi Walisongo berdasarkan angket yang telah diisi oleh ahli materi dan ahli media.

Tabel 3.1. Kategori Kualitas

Kategori	Keterangan
SB	Sangat Baik
B	Baik
CB	Cukup Baik
K	Kurang
SK	Sangat Kurang

- 2) Data Kuantitatif berupa skor penilaian setiap point kriteria penilaian pada angket kualitas media pembelajaran mata pelajaran SKI materi Walisongo yang diisi oleh peserta didik sebagai pengguna. Penilaian setiap point criteria diubah menjadi skor dengan skala *likert*.

Tabel 3.2. Kriteria Skala Likert

Skor	Kategori
5	Sangat Baik
4	Baik
3	Cukup Baik
2	Kurang
1	Sangat Kurang

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian pengembangan media pembelajaran (kartu pintar) menggunakan dua jenis, yaitu:

1. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti akan melaksanakan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang harus diteliti dan juga apabila peneliti akan mengetahui hal-hal dari responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil.⁵ Wawancara yang dilakukan untuk mengetahui data awal dalam penelitian dan informasi yang diperoleh digunakan sebagai masukan untuk mengembangkan media pembelajaran (kartu pintar) materi walisongo.

⁵ Sugiyono, *Ibid.*, h.194

2. Angket (Kuesioner)

Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya.⁶ Angket digunakan pada saat evaluasi dan uji coba media pembelajaran. Evaluasi media pembelajaran ini dilakukan oleh validator ahli media dan ahli materi. Sedangkan uji coba media pembelajaran memberikan angket peserta didik.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen adalah alat yang berfungsi untuk mempermudah pelaksanaan sesuatu. Selain menyusun media pembelajaran, disusun juga instrumen penelitian yang digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Berdasarkan pada tujuan penelitian, dirancang dan disusun instrumen sebagai berikut:

1. Instrumen Studi Pendahuluan

Instrumen berupa wawancara kepada guru yang disusun untuk mengetahui media pembelajaran seperti apa yang sesuai dengan kebutuhan siswa yang berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan media pembelajaran materi walisongo.

⁶*Ibid.*, h.199

2. Instrumen Validasi Ahli

a. Instrumen Validasi Ahli Media

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait tampilan media, kemenarikan media pembelajaran dan kemudahan penggunaan.

b. Instrumen Validasi Ahli Materi

Instrumen ini berbentuk angket validasi terkait kualitas isi, kebahasaan, keterlaksanaan dan kemanfaatan media pembelajaran, serta berfungsi untuk memberi masukan dalam pengembangan media pembelajaran.

3. Instrumen Uji Coba Produk

Instrumen ini dilakukan menggunakan lembar angket yang digunakan untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media pembelajaran kartu pintar. Angket diberikan setelah proses pembelajaran berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini adalah menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Kualitatif adalah data yang diperoleh berupa masukan dari validator pada tahap validasi, juga masukan dari guru SKI. Sedangkan kuantitatif adalah data yang memaparkan hasil pengembangan produk yang berupa media pembelajaran. Data yang diperoleh melalui instrumen penilaian pada saat uji coba dianalisis menggunakan statistik, cara ini diharapkan dapat memahami data selanjutnya. Hasil analisis data akan digunakan sebagai dasar merevisi produk yang akan dikembangkan. Data berupa pendapat atau

tanggapan pada uji produk yang dikumpulkan melalui angket dianalisis dengan statistik.

Rumus untuk menentukan jarak interval dari sangat kurang (SK) sampai sangat baik (SB) adalah:⁷

$$\text{Skor rata-rata } (\bar{X}) = \frac{\text{Jumlah Skor } (\Sigma^x)}{\text{Jumlah Butir } (n)}$$

Berdasarkan jarak interval di atas dapat disusun tabel kriteria sikap reponden terhadap produk hasil dari pengembangan dan penelitian sebagai berikut:

Tabel 3.3 Interval kemenarikan menurut Eko Putro Widoyoko⁸

Rata-rata Skor	Klasifikasi	Kesimpulan
$\bar{x} > 4,2$	Sangat Baik	Dapat dijadikan contoh
$3,4 < \bar{x} = 4,2$	Baik	Dapat digunakan tanpa perbaikan
$2,6 < \bar{x} = 3,4$	Cukup	Dapat digunakan dengan sedikit perbaikan
$1,8 < \bar{x} = 2,6$	Kurang	Dapat digunakan dengan banyak perbaikan
$\bar{x} = 1,8$	Sangat Kurang	Belum dapat digunakan

Berdasarkan tabel di atas, maka produk pengembangan akan berakhir saat skor penilaian terhadap media pembelajaran telah memenuhi syarat atau dengan kata lain telah mencapai klasifikasi baik.

⁷Eko Yulianto, Dkk, “Pengembangan Majalah Kimia untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dengan Kreatifitas Peserta Didik Kelas X SMAN 1 Melati “, Jurnal pendidikan sains, Volume 1, No.1, tahun 2013, h. 1-15

⁸ Eko Putro Widoyoko, “Pengembangan Model Evaluasi Program Pembelajaran IPS di SMP”, Penelitian Hibah Bersaing Ditjen Dikti, 2008. h.1-14

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil utama dari penelitian dan pengembangan ini adalah media pembelajaran kartu pintar mata pelajaran SKI materi walisongo. Penelitian dan pengembangan ini dilakukan dengan menggunakan prosedur pengembangan menurut Sugiyono yang telah disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Data hasil setiap tahapan prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Potensi dan Masalah

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini adalah masih kurangnya media pembelajaran yakni pada kartu pintar mata pelajaran SKI materi walisongo. Masalah dalam penelitian pengembangan ini adalah kurangnya minat dan pemahaman siswa pada mata pelajaran SKI khususnya materi walisongo. Potensi pengembangan produk tersebut berguna untuk meminimalisir permasalahan di kelas bahwa kurang media pembelajaran, sehingga siswa kurang minat dan motivasi kemudian berdampak pada kurangnya pemahaman siswa terhadap materi, selain itu juga belum adanya media kartu pintar. Pada tahap ini yang terpenting dilakukan adalah analisis kebutuhan terhadap produk yang akan dikembangkan melalui wawancara tidak terstruktur terhadap guru MTS Bahrul 'Ulum Bapak Mohammad

Muhdir, S. Ag bahwa di kelas IX guru hanya menggunakan papan tulis dan sesekali LCD itupun jarang sekali digunakan, adapun media kartu itu pun kartu polos yang di potong persegi empat dan kemudian ditulis pertanyaan dan jawaban tanpa ada gambar atau penjelasan lainnya, sehingga siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran.

2. Pengumpulan Data

Setelah tahap potensi dan masalah selanjutnya dilakukan pengumpulan dan mengolah data yang menunjang pengembangan media pembelajaran. Sumber atau referensi untuk pengembangan media pembelajaran didapatkan dari sumber yang relevan yaitu:

- a. Buku “*Sejarah Pendidikan Islam*” oleh Ramayulis.
- b. Buku “*Ulama Pembawa Islam di Indonesia dan Sekitarnya*” oleh Muhammad Syamsu As. Haji.
- c. Buku Siswa “*Sejarah Kebudayaan Islam Pendekatan Saintifik Kurikulum 2013 Kelas IX*” oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Islam dan Kementerian Agama Republik Indonesia,

3. Desain Produk

Setelah dilakukan analisis kebutuhan, langkah selanjutnya adalah desain produk. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk yang sebelumnya belum ada pada media kartu yang guru gunakan ditempat penelitian, desain pengembangan media pembelajaran kartu pintar pada mata

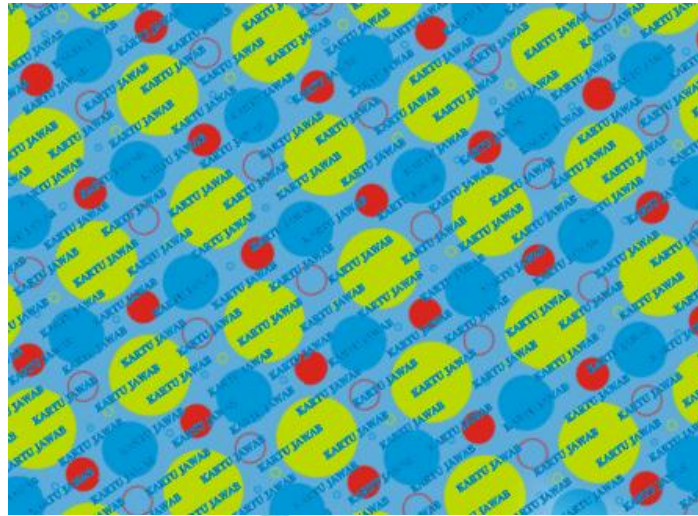
pelajaran SKI materi Walisongo ini yakni ditambahkan ada cover belakang kartu, ada kotak kartu pintar, panduan kartu pintar, kunci kartu pintar dan bagian isi yang didesain dengan adanya *background*, gambar tokoh dan desain yang dapat membuat siswa tertarik dan mudah dalam memahami materi.

Media pembelajaran kartu pintar pada materi walisongo ini menggunakan kertas *Photo double side*, media kartu pintar ini satu set kartu pintar terdiri dari 36 kartu, isi kartu berupa kata kunci dan satu set 36 kartu tanya. Kartu pintar berukuran 5,5 cm x 8 cm. Cover kartu pintar dicetak dengan ukuran 8,5 cm x 5,5 cm x 1,3 cm dan dibentuk kotak untuk tempat kartu pintar beserta aturan permainan kartu pintar yang dicetak dan dipotong dengan ukuran 11 cm x 16 cm kemudian dilipat. Kartu pintar ini didesain menggunakan aplikasi *Coreldraw X7*. Berikut dijelaskan desain produk kartu pintar:

a. Cover Kartu Pintar



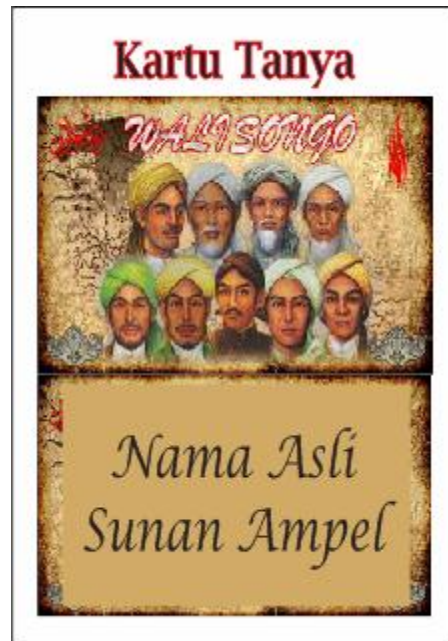
Gambar 4.1 Tampilan Cover Kartu Tanya



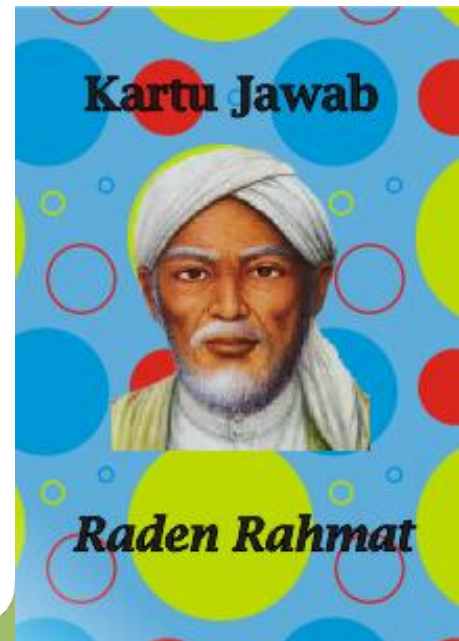
Gambar 4.2 Tampilan Cover Kartu Jawab

Cover media pembelajaran berupa kartu pintar terdiri dari cover kartu tanya dan cover kartu jawab. Cover kartu tanya terdiri atas tulisan kartu tanya. Sedangkan desain *background* yang dipilih pada cover disesuaikan dengan bagian kartu isi dalam kartu pintar yang disusun sedemikian rupa agar terlihat menarik.

b. Bagian Isi



Gambar 4.3
Tampilan Isi kartu Tanya



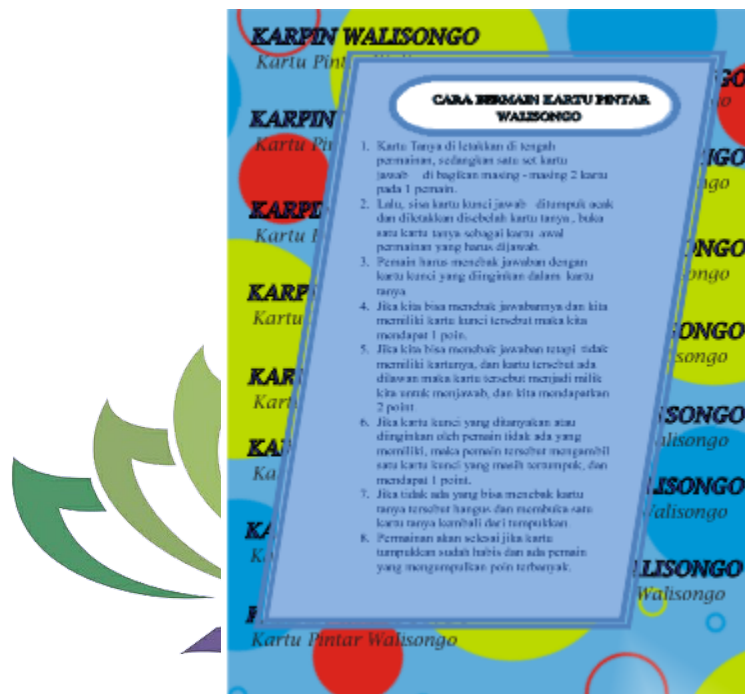
Gambar 4.4
Tampilan Isi Kartu Jawab

Bagian isi dalam kartu pintar ini terdiri dari bagian isi kartu tanya dan bagian isi kartu jawab. Kartu tanya berisi tulisan kartu tanya, 1 pertanyaan dalam satu kartu (pertanyaannya terdiri dari: nama asli, wilayah dakwah, peninggalan bersejarah dan ajaran yang ditinggalkan dan tempat sunan dimakamkan), serta berisi gambar 9 sunan.

Bagian isi kartu jawab terdiri dari tulisan kartu jawab, gambar salah satu sunan dalam satu kartunya. Gambarnya disesuaikan dengan jawaban untuk masing-masing pertanyaan mengenai sunan tersebut. Misalnya, pertanyaan dalam kartu tanya: “nama asli sunan ampel” dalam kartu jawab tulisan raden rahmat (nama asli sunan ampel) gambar tokohnya yaitu sunan

ampel. Fungsinya agar siswa paham dengan gambar sunan, secara tidak langsung jika siswa sudah faham dengan gambar tokohnya pasti bisa menjawab pertanyaan dalam kartu Tanya.

c. Panduan Penggunaan Produk



Gambar 4.5 Tampilan Panduan Penggunaan Produk

Pedoman penggunaan media pembelajaran ini berisi tentang cara-cara penggunaan media kartu pintar sesuai dengan rancangan peneliti, berisikan perintah apa saja yang harus dilakukan dalam menggunakan kartu pintar, serta peraturan permainan kartu pintar yakni sanksi dan pemberian poin.

d. Kunci Jawaban Kartu Pintar

Kotak kartu pintar terdiri dari: sisi depan (tulisan kartu pintar walisongo dan tulisan peneliti, pembimbing 1 dan pembimbing 2), sisi belakang (biografi peneliti dan foto peneliti), sisi samping (gambar dan keterangan isi kartu pintar).

4. Validasi Desain

Validasi produk pengembangan media pembelajaran kartu pintar walisongo ini diuji oleh 5 ahli, yang terdiri dari 3 ahli materi dan 2 ahli media. Dalam penentuan subyek ahli, yaitu: (1) berpengalaman dibidangnya, (2) berpendidikan minimal S2 atau sedang menempuh pendidikan S2. Instrument validasi menggunakan skala *Likert*. Adapun hasil validasi ahli sebagai berikut:

a. Hasil Validasi Ahli Materi

1) Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan dengan menjelaskan bentuk isi pada media kartu pintar dan selanjutnya mengisi lembar angket penilaian pada masing-masing aspek penilaian yang terdiri dari 4 aspek dan masing-masing aspek terdapat beberapa pertanyaan dari 9 pertanyaan seluruhnya yang diisi oleh 3 orang ahli materi yaitu Bapak Dr. Safari Daud, S.Ag., M.Sos.I., Drs. Amiruddin, M.Pd.I dan guru mata pelajaran SKI di MTS Bahrul 'Ulum Kec. Semaka Kab. Tanggamus yakni Mohammad Muhdir, S.Ag. Hasil data validasi materi dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1 Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

Aspek	Indikator	Validator		
		1	2	3
	1	4	3	3
	2	5	4	4
	3	4	3	4
	4	5	5	4
	5	5	4	4
	6	3	4	4
	7	4	4	5
	8	4	3	4
	9	4	4	4
Jumlah		38	34	36
Rata-rata		4,22	3,77	4
Kriteria		Baik	Baik	Sangat Baik
Rata-rata Validator		3,99		
Kriteria		Sangat Baik		

Keterangan:

(\bar{X}) = Skor Rata- Rata

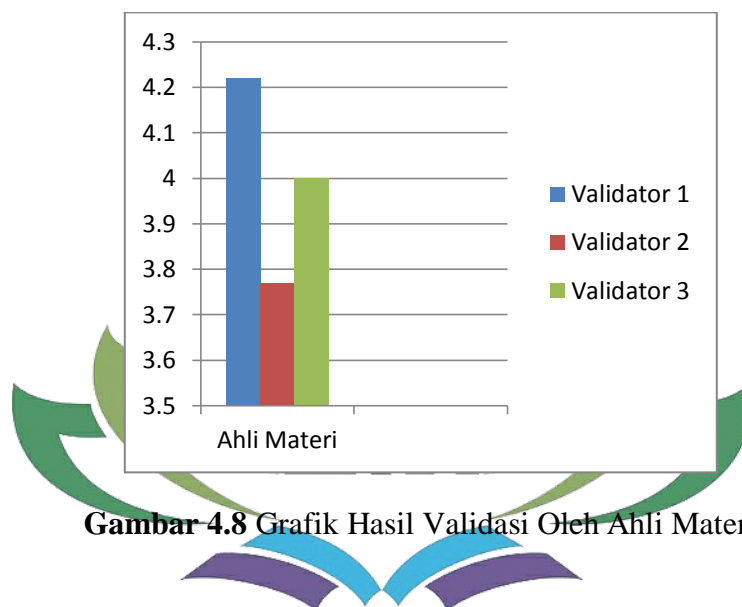
$(\sum x)$ = Jumlah skor

(n) = Jumlah Butir

$$(\bar{X}) = \frac{(\sum X)}{(n)}$$

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada table 4.1 dari validator yaitu 2 dosen UIN Raden Intan Lampung dan 1 guru Guru SKI di MTS Bahrul ‘Ulum. Dapat diketahui bahwa validasi ahli materi memperoleh nilai sebagai berikut, validator 1 rata-rata sebesar 4,22 dengan kriteria “baik”. Pada validator 2 diperoleh rata-rata 3.77 dengan kriteria “baik”. Pada validator 3 diperoleh rata-rata sebesar 4 dengan kriteria “sangat baik” dan skor nilai rata-rata 3 validator 3,99 dengan kriteria “sangat baik”.

Berdasarkan validasi ahli materi tersebut menyatakan bahwa produk sudah masuk dalam kriteria layak dengan skor 3.99 dengan kriteria “sangat baik” maka media pembelajaran kartu pintar sudah valid dan tidak dilakukan kembali perbaikan. Selain dalam bentuk table hasil validasi oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat hasil penelitian ahli materi.



Gambar 4.8 Grafik Hasil Validasi Oleh Ahli Materi

b. Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media bertujuan untuk menguji kegrafikan dan penyajian media pembelajaran tersebut. Adapun ahli media terdiri dari 2 dosen UIN Raden Intan Lampung, yakni Bapak Iip Sugiharta, M.Si dan Bapak Hi Moh Muhtdir, M. Pd., Hasil data validasi media dapat dilihat pada tabel 4.2 berikut:

Tabel 4.2 Hasil Validasi Tahap 1 dan Tahap 2 Oleh Ahli Media

Aspek	Indikator	Indikator			
		Tahap 1		Tahap 2	
		1	2	1	2
	1	2	3	4	5
	2	3	3	4	3
	3	2	4	5	5
	4	2	2	5	4
	5	3	3	5	4
	6	4	4	4	4
Jumlah		16	19	27	25
Rata-Rata		2,66	3,16	4,5	4,16
Kriteria		Cukup	Cukup	Sangat Baik	Baik
Rata-Rata Validator		2,91		4,33	
		3,62			
Kriteria		Baik			

Keterangan:

(\bar{X}) = Skor Rata-rata

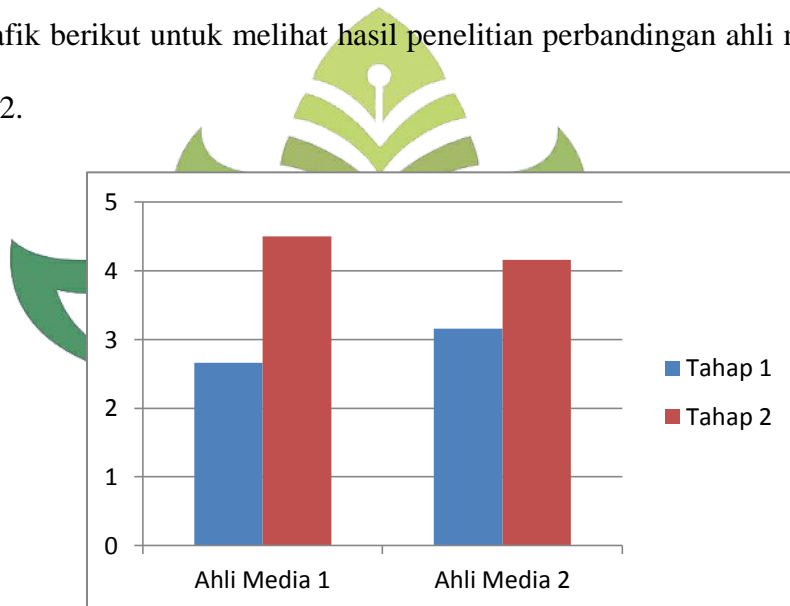
$(\sum x)$ = Jumlah skor

(n) = Jumlah Butir

$$(\bar{X}) = \frac{(\sum X)}{(n)}$$

Berdasarkan hasil validasi tahap 1 dan validasi tahap 2 oleh ahli media pada tabel 4.2 dari validator yaitu 2 dosen UIN Raden Intan Lampung. Dapat diketahui bahwa validasi ahli media memperoleh nilai sebagai berikut, tahap 1 validator 1 rata-rata sebesar 2,66 dengan kriteria “cukup”. Pada validator 2 diperoleh rata-rata 3.16 dengan kriteria “cukup” dan skor nilai rata-rata 2 validator 2,91 dengan kriteria “cukup”.

Berdasarkan validasi ahli media pada tahap 2 ada aspek penilaian validator 1 nilai rata-rata sebesar 4,5 dengan kriteria “sangat baik”. Aspek validator 2 diperoleh nilai rata-rata sebesar 4.16 dengan kriteria “baik” dan skor nilai rata-rata 2 validator 4.33 dengan kriteria “sangat baik”. Tahap 1 dan tahap tahap 2 validator dari semua aspek sudah masuk dalam kriteria layak dengan skor 3,62 dengan kriteria “baik” maka media pembelajaran kartu pintar valid dan tidak dilakukan kembali perbaikan. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik berikut untuk melihat hasil penelitian perbandingan ahli materi tahap 1 dan tahap 2.

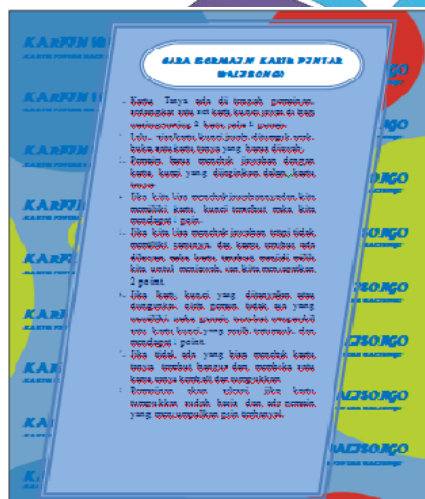


Gambar 4.9 Hasil Validasi perbandingan antara tahap 1 dan tahap 2 Oleh Ahli Media

5. Perbaikan Desain

Setelah desain produk divalidasi melalui penilaian ahli materi dan ahli media, peneliti melakukan revisi terhadap desain produk yang dikembangkan berdasarkan masukan-masukan ahli tersebut. Berikut ini masukan-masukan dari penilaian para ahli serta tindak lanjut dari para ahli.

- a. Ahli materi, setelah melakukan validasi penilaian ahli materi, maka penelitian melakukan revisi terhadap materi-materi sebelumnya yaitu menambahkan silabus ketika validasi dan perbaikan bahasa dalam panduan permainan point 1-2, dan ditambahkan kunci jawaban, dari masukan tersebut maka peneliti melakukan tindak lanjut sesuai dengan saran dari ahli materi, revisi ini telah sampai pada media pembelajaran layak digunakan. Tindak lanjut dari perbaikan dari ahli materi disajikan gambar sebagai berikut:



Sebelum Revisi



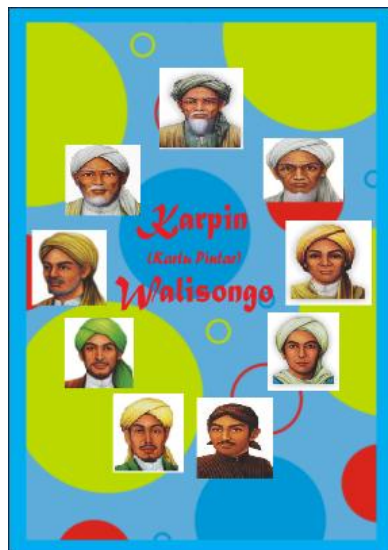
Sesudah Revisi

[illegible]

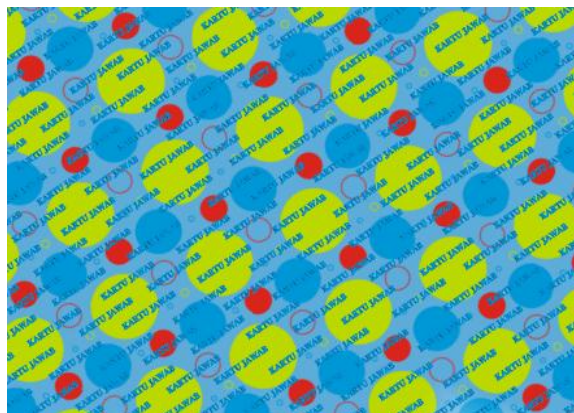
SUNAN KALIJAGA		SUNAN KUDUS	
Pertanyaan	Jawaban	Pertanyaan	Jawaban
1. Nama diri	Muhammad Said atau Jaka Sidi	1. Nama diri	Jaka Sidi
2. Wilayah bnyar	Jawa Tengah	2. Wilayah bnyar	Kudus, Jawa Tengah
3. Cara & Ronggongan	Pernikahan Wangsa Wali, dan tentara sudi-ucir, dan penguasa lokal kecil	3. Cara & Ronggongan	Gedung pemerintahan dan wali, dan tentara sudi-ucir, dan penguasa lokal, dan wali
4. Tempat makam	Dukuh, Jawa Tengah	4. Tempat makam	Kudus, Jawa Tengah
SUNAN MURBA			
Pertanyaan	Jawaban		
1. Nama diri	Raden Umar Said		
2. Wilayah bnyar	Wangsa priyayi Murba, Jawa Tengah		
3. Cara & Ronggongan	Gedung dan tentara sudi-ucir, dan wali, dan penguasa lokal, dan wali		
4. Tempat makam	Kemakuran di sekitar Jember, Jawa Timur		

Gambar 4.10 Gambar Media Pembelajaran Kartu Pintar Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Materi

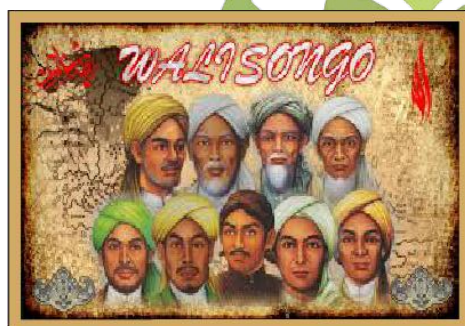
- b. Ahli Media, setelah melakukan validasi penilaian ahli media, maka peneliti melakukan revisi terhadap media sebelumnya yaitu mengubah desain cover depan dan mengubah foto pada kotak kartu pintar, dari masukan tersebut maka peneliti melakukan tindak lanjut dengan memperbaiki semua sesuai dengan masukan sehingga media pembelajaran kartu pintar didesain lebih baik dari sebelumnya, sampai akhirnya media pembelajaran kartu pintar layak digunakan. Tindak lanjut dari perbaikan dari ahli media disajikan dalam gambar sebagai berikut:



Sebelum Revisi



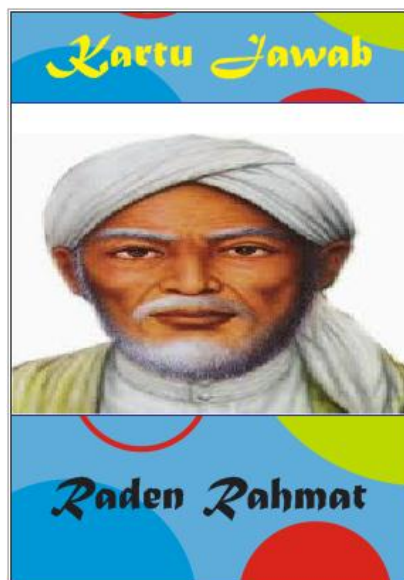
Sesudah Revisi



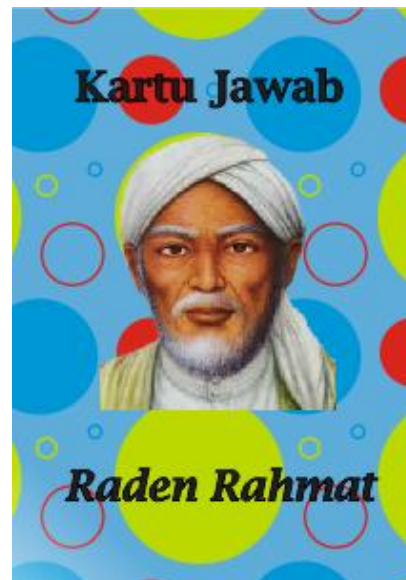
Sebelum Revisi



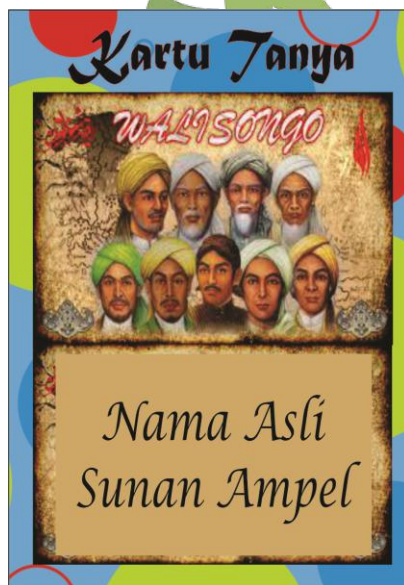
Sesudah Revisi



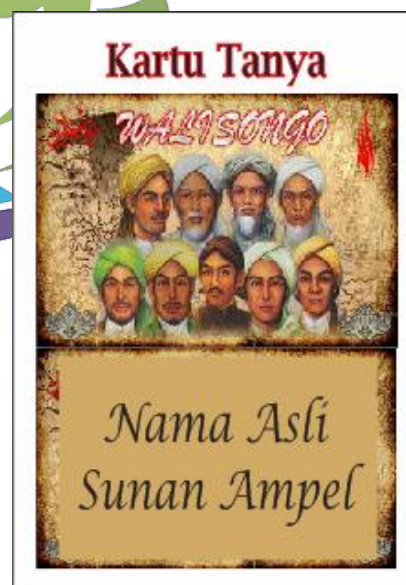
Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Sebelum Revisi



Sesudah Revisi



Gambar 4.11 Gambar Media Pembelajaran Kartu Pintar Sebelum dan Sesudah Revisi oleh Ahli Media

6. Uji Coba Produk

Setelah produk melalui tahap validasi oleh ahli materi dan ahli media serta telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk diuji cobakan dengan uji coba kelompok kecil yang terdiri dari 10 siswa, uji coba kelompok besar yang terdiri dari 22 adapun hasil uji coba produk sebagai berikut :

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Pada uji coba kelompok kecil dimaksudkan untuk menguji kemenarikan produk, siswa/i dalam uji kelompok kecil ini melihat media pembelajaran kartu pintar yang diberikan, dan diakhir uji coba produk dengan melibatkan 10 siswa yang dipilih secara *heterogen* berdasarkan kemampuan dikelas dan jenis kelamin kemudian siswa diberi angket untuk menilai kemenarikan media pembelajaran. Uji kelompok kecil dilakukan di MTS Bahrul 'Ulum Sudimoro Kec. Semaka Kab. Tanggamus. Hasil respon siswa terhadap media pembelajaran kartu pintar diperoleh rata-rata 4,54 dengan kriteria interpretasi yang di capai yaitu "Sangat baik", hal ini berarti media pembelajaran kartu pintar yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada materi walisongo.

b. Uji Coba Lapangan

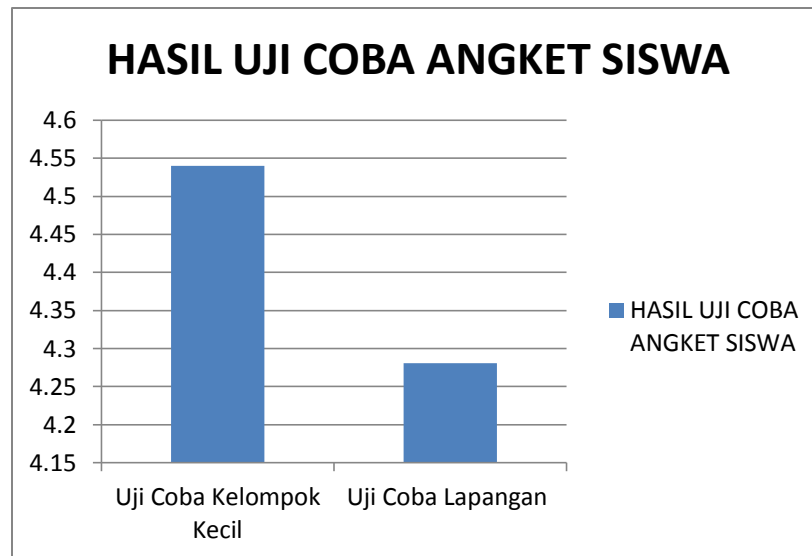
Setelah melakukan uji coba kelompok kecil, kemudian produk diuji cobakan kembali ke uji coba lapangan. Uji coba lapangan ini dilakukan untuk meyakinkan data dan mengetahui kemenarikan produk secara luas. Responden pada uji kelompok besar ini berjumlah 22 siswa/i SMP/MTs kelas IX dengan cara memberi angket untuk mengetahui respon siswa terhadap kemenarikan media pembelajaran. Uji coba lapangan ini dilakukan di MTS Bahrul 'Ulum Sudimoro Kec. Semaka Kab. Tanggamus. Hasil uji coba lapangan memperoleh rata-rata 4.281 dengan

kriteria interpretasi yang di capai yaitu “Sangat baik”, hal ini berarti media pembelajaran kartu pintar yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai kriteria sangat menarik untuk digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar pada materi walisongo untuk kelas IX SMP/MTs.

Tabel 4.3 Hasil rata- rata uji coba siswa angket tingkat kepuasan

Uji Coba Skala Kecil	Uji Coba Skala besar
4,54	4.281

Dari hasil uji coba media pembelajaran yang di telah dilakukan di MTS Bahrul ‘Ulum terlihat bahwa rata- rata hasil uji coba menurun dimana pada uji coba skala kecil rata- ratanya adalah 4,54 dengan kriteria “Sangat baik” dan uji coba skala besar 4.281 dengan kriteria ”Sangat baik”. Dari hasil uji coba tersebut walaupun terlihat hasilnya menurun namun sama-sama memiliki kriteria sangat baik, jadi media pembelajaran kartu pintar tersebut layak digunakan. Selain dalam bentuk tabel hasil uji coba juga dapat dilihat dalam bentuk grafik sebagai berikut:



Gambar 4.12 Grafik Uji Coba Siswa

7. Revisi Produk

Setelah dilakukan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar pada materi walisongo, produk dikatakan kemenarikannya sangat tinggi, sehingga tidak dilakukan uji coba ulang. Selanjutnya kartu pintar dapat dimanfaatkan sebagai salah alat belajar bagi peserta didik dan guru di SMP/MTs pada materi walisongo untuk kelas IX.

B. Pembahasan

Media yang dikembangkan yakni media kartu pintar yang telah didesain lebih baik bervariasi dari pada media kartu yang digunakan guru yang hanya sebatas kertas polos yang terdapat pertanyaan dan jawaban dan hanya digunakan pada evaluasinya saja. Ada beberapa hal yang dilakukan dalam tahap desain produk yang sebelumnya belum ada pada media kartu yang guru gunakan ditempat penelitian, desain pengembangan media pembelajaran kartu pintar pada

mata pelajaran SKI materi Walisongo ini yakni ditambahkan ada cover belakang kartu, ada kotak kartu pintar, panduan kartu pintar, kunci kartu pintar dan bagian isi yang didesain dengan adanya *background*, gambar tokoh dan desain yang dapat membuat siswa tertarik dan mudah dalam memahami materi. Data hasil validasi media pembelajaran kartu pintar diperoleh dari beberapa validator, yaitu 2 dosen dan guru SKI sebagai ahli materi dan 2 dosen ahli media pendidikan. Data yang diperoleh berupa data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif berupa angket penilaian dan data kualitatif berupa tanggapan saran, kritik dan kesimpulan secara umum terhadap media pembelajaran kartu pintar yang dikembangkan.

Data kualitatif berupa saran dan kritik yang digunakan sebagai bahan untuk melakukan perbaikan terhadap instrumen media pembelajaran kartu pintar yang dikembangkan. Data kuantitatif dianalisis dengan perhitungan nilai rata-rata dari angket yang berupa skala penilaian 1, 2, 3, 4, 5. Nilai dari 5 validator dihitung rata-ratanya untuk setiap aspek dan indikatornya kemudian dihitung kembali rata-ratanya untuk memperoleh nilai validitas akhir. Nilai ini selanjutnya dirujuk pada interval penentuan tingkat kevalidan produk hasil pengembangan sehingga diperoleh kriteria validator terhadap media pembelajaran kartu pintar.

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan, Media pembelajaran kartu pintar pada materi walisongo yang telah dikembangkan sudah layak untuk digunakan / diterapkan pada proses pembelajaran dengan data validasi yang diisi oleh ahli media dan ahli materi, maka media pembelajaran ini dinyatakan memenuhi persyaratan untuk layak digunakan sebagai media pembelajaran dengan dibuktikan dengan nilai skor 3,62 (Baik) dari ahli media dan skor 3,99 (Sangat Baik) dari ahli materi.

Kemudian hasil evaluasi angket yang dilakukan pada pengujian I dengan responden sebanyak 10 orang siswa dengan kemampuan yang berbeda-beda didapatkan rata-rata penilaian sebesar 4.54 (Sangat Baik) lalu pengujian II dengan 22 orang siswa dengan kemampuan berbeda-beda, menunjukan media pembelajaran ini diminati oleh siswa dengan rata-rata skor 4.281 (Sangat Baik). Hal ini sesuai dengan teori yang menyebutkan bahwa respon siswa dikatakan sangat baik apabila berada pada interval $\bar{x} > 4,2$ Eko Putro Widoyoko, 2008.¹

Kelebihan produk hasil pengembangan produk pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Media kartu pintar yang dikembangkan memberikan wawasan pengetahuan baru pada peserta didik, baik dalam segi materi SKI maupun keterkaitannya antara materi walisongo yang terdapat dalam sebuah kartu.

¹ Eko Putro Widoyoko, “*Pengembangan Model Evaluasi Program Pembelajaran IPS di SMP*”, Penelitian Hibah Bersaing Ditjen Dikti, 2008. h.1-14

- b. Media kartu pintar pada materi walisongo membuat pembelajaran menarik.
- c. Media yang disusun terdapat nama asli sunan walisongo, nama panggilan, gambar tokoh walisongo, daerah syiar walisongo, ajaran atau peninggalan walisongo dan tempat para wali dimakamkan, sehingga peserta didik memotivasi peserta didik dalam belajar.
- d. Media kartu pintar pada materi walisongo efektif jika digunakan secara mandiri maupun kelompok.
- e. Media kartu pintar ini bisa digunakan atau diterapkan untuk materi lain yang sejenis dengan walisongo.

Kekurangan produk hasil pengembangan produk hasil pengembangan ini memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:

- 1) Sulit menampilkan gerak dalam halaman media kartu pintar.
- 2) Jika tidak dirawat dengan baik media kartu pintar akan rusak.



BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Kesimpulan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan ini adalah:

1. Media pembelajaran kartu pintar pada materi walisongo yang dihasilkan telah dikembangkan dengan model *Borg and Gall* yang dimodifikasikan oleh Sugiyono yang meliputi tahapan potensi masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba produk, dan revisi produk.
2. Respon siswa terhadap media pembelajaran kartu pintar diperoleh rata-rata skor uji coba skala kecil 4.54 dengan kriteria “sangat menarik” dan uji coba skala besar 4,281 dengan kriteria “sangat menarik”.

B. Saran

Beberapa saran yang dapat diberikan untuk media pembelajaran kartu pintar adalah:

1. Media pembelajaran kartu pintar hanya menyajikan materi walisongo sehingga diharapkan untuk pengembangan media pembelajaran kartu pintar selanjutnya dapat dikembangkan dengan materi yang lebih luas.
2. Media pembelajaran kartu pintar masih banyak kekurangan dalam pembuatan atau pengembangan sehingga pengembangan media pembelajaran selanjutnya dapat dikembangkan media kartu pintar yang lebih

baik, agar dapat membuat motivasi dan menambah minat siswa dalam mengikuti pelajaran SKI dengan aktif.





LAMPIRAN

